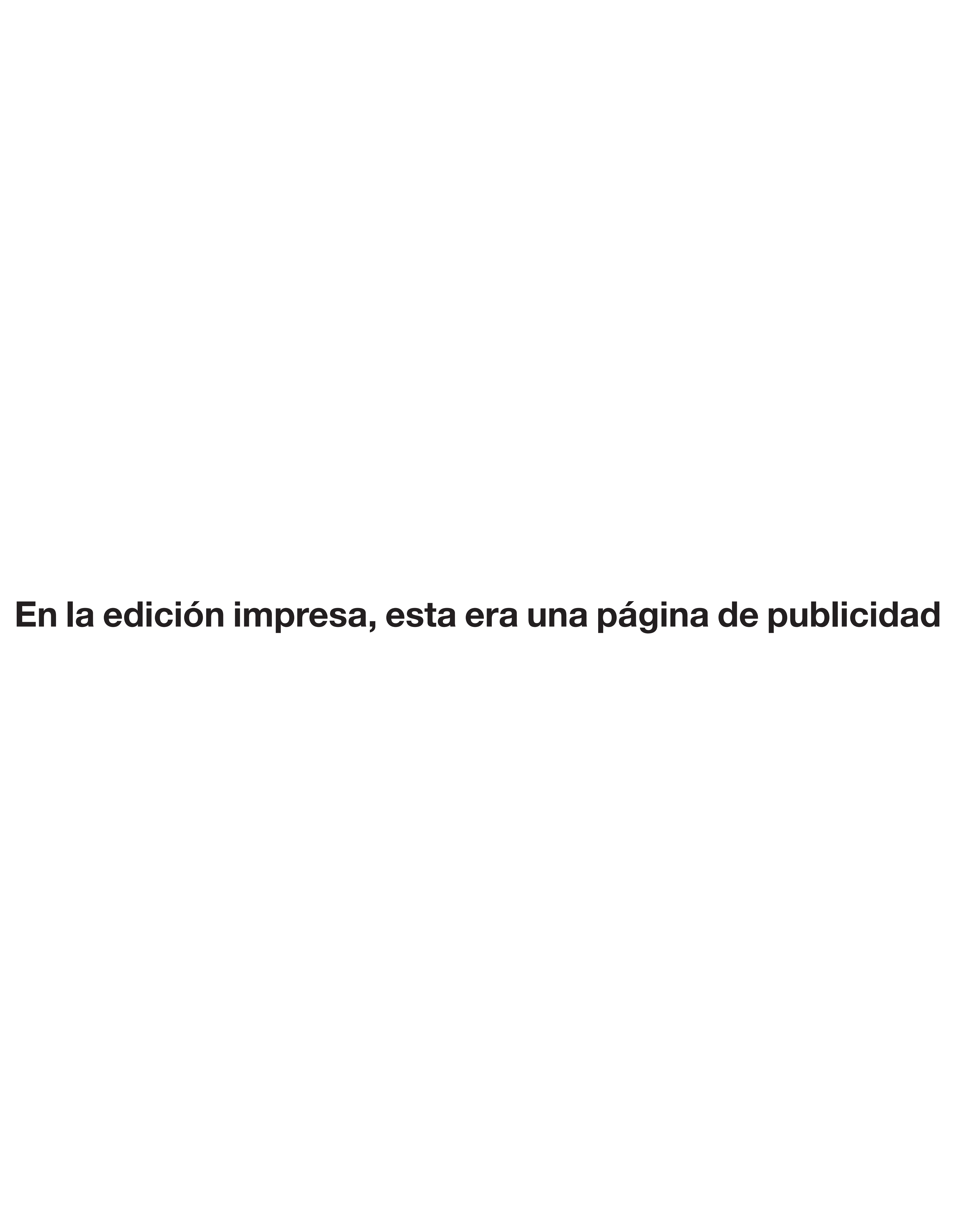
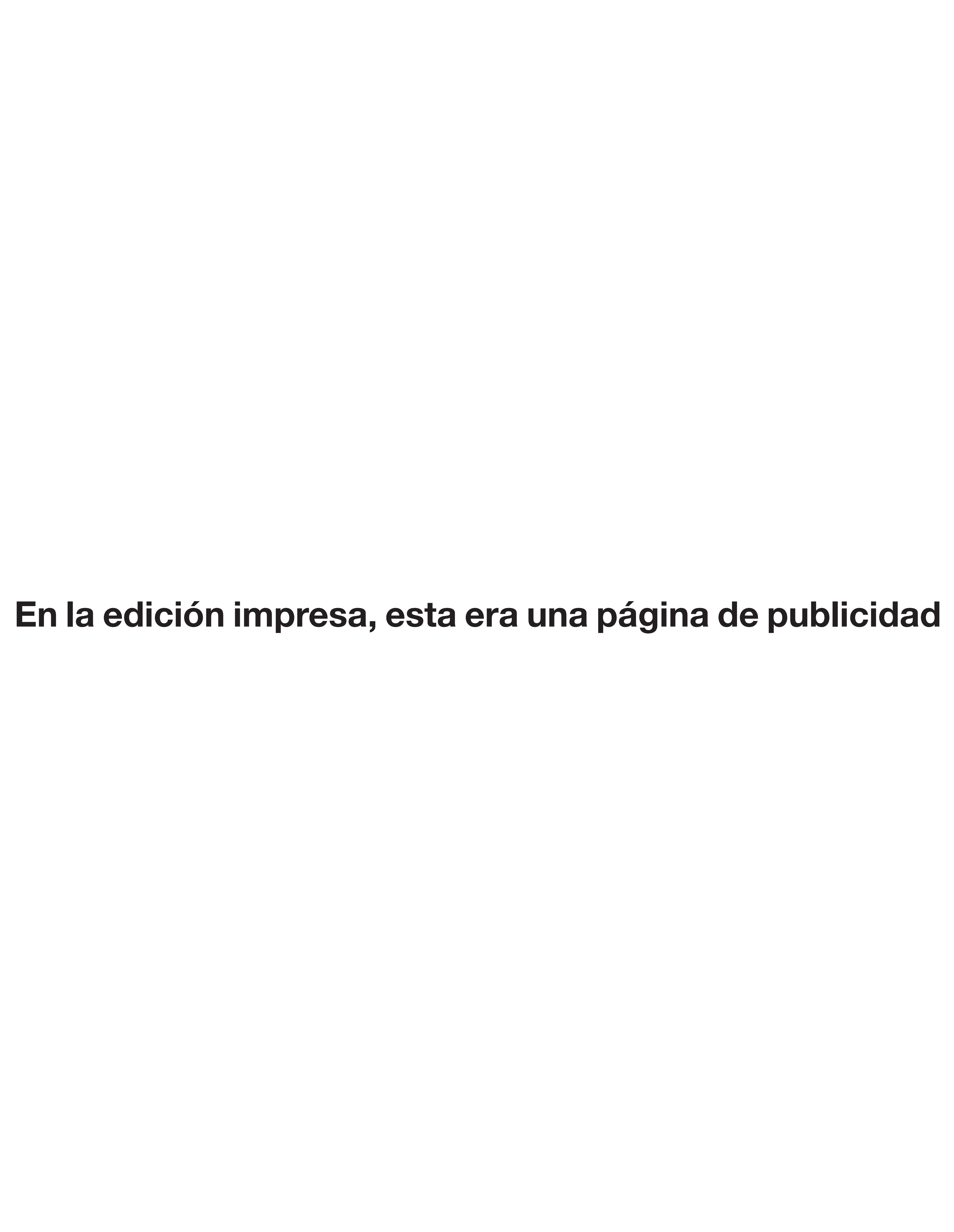
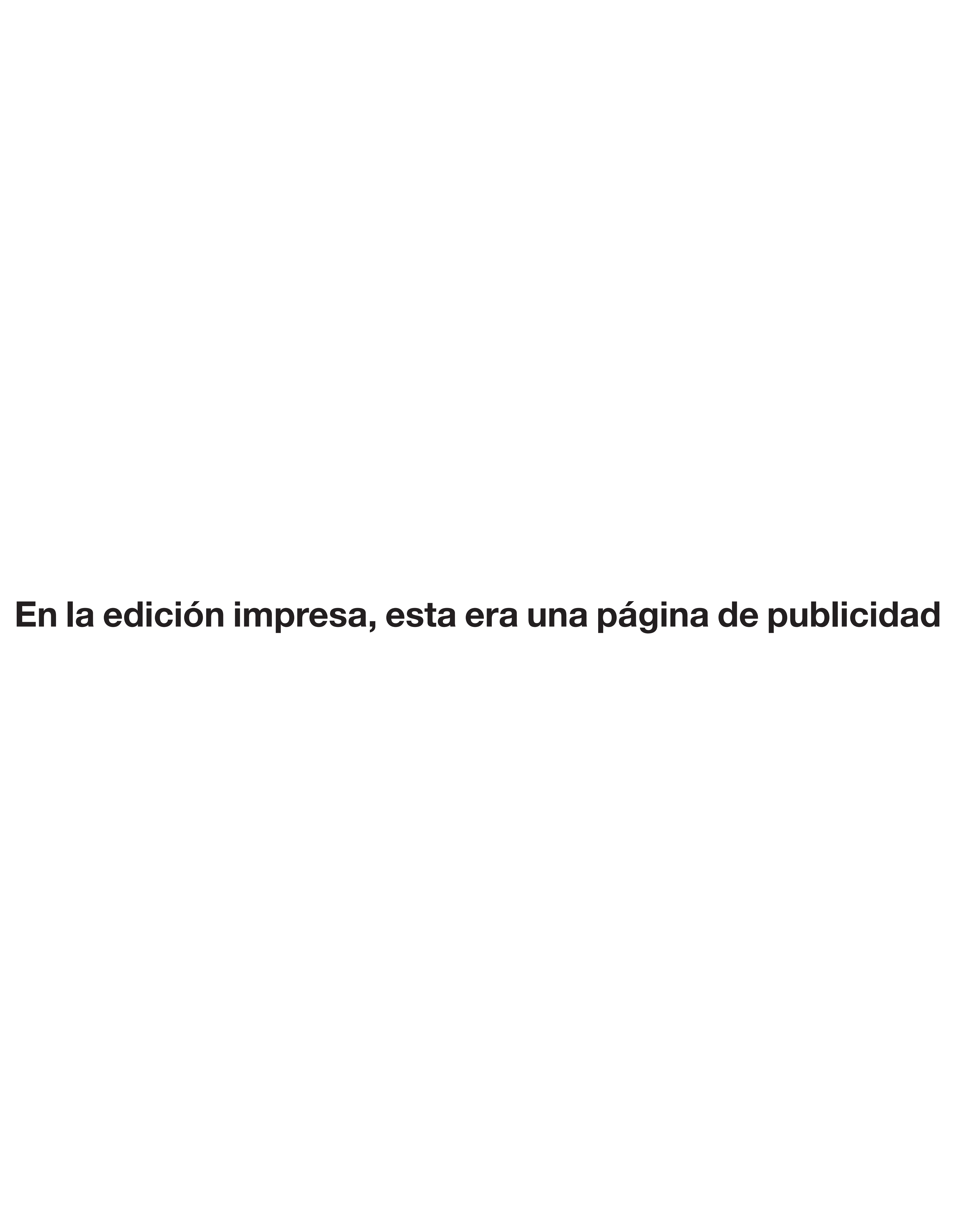


POR SÓLO 3,99€
Revista+DVD con demos y un JUEGO COMPLETO
100% JUEGOS DE PC • 100% DIVERSIÓN • 100% ACTUALIDAD
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES
Nº. 126 • JULIO 2005
Micromanía 20 años 1985-2005
Micromanía
¡¡GRAN EXCLUSIVA!!
F.E.A.R.
¡¡Acción brutal!!
REPORTAJE
25 juegos de Rol Online
¡Elige el tuyo!
AVANCE ESPECIAL LO ÚLTIMO DE FX
PORT ROYALE 2
La estrategia del pirata
ESPECIAL CUMPLIMOS 20 AÑOS
RETROMANÍA 1989
Llega la era del PC
A EXAMEN
Los juegos del mes
GTA SAN ANDREAS • BATTLEFIELD 2 • GUILD WARS • PARIAH • AREA 51 Y MUCHAS MÁS...
AÑO XXI
Número 126
HOBBY PRESS
8 424094 820313 00126
REPORTAJE ESPECIAL
E3 2005
LOS JUEGAZOS DE LA FERIA
¡No te los puedes perder!
QUAKE 4 • PREY • EL PADRINO • UNREAL TOURNAMENT 2007 • PATH OF NEO • AGE OF CONAN • AGE OF EMPIRES III • SPORE • RISE & FALL • CALL OF DUTY 2 • HELLGATE LONDON...


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

editorial

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Redacción
Santiago Tejedor (Redactor Jefe)
Jorge Portillo (Jefe de Sección)
Tomás González (redacción)

Diseño y Autoedición
Lidia Muñoz (Jefe de maquetación)
Laura García, Saúl de la Aldea

Colaboradores
J. A. Pascual, E. Ventura, M.J. Cañete, P. Leceta, L. Escribano, J. Martínez, A. Trejo, J. Moreno, D. Monge, D. Monteiro, J. Traverso, D. Rodríguez, J. Dombriz, D. de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Lidia Muñoz

Edita
Axel Springer España, S.A.

Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Directora de Distribución
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín

Jefes de Publicidad
Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona

Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña

Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

Suscripciones
Tel.: 902 540 777 Fax: 902 540 111
0.09 euros establecimiento de llamada
0.31 euros/min (horario diurno)

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Distribuidora para América:
HISPAMEDIA, S.L.
C/Aragón, 208, 3º-2ª 08840
Barcelona, España - Telf.: 934544815
Argentina: **York Agency, S.A.**
México: **Pernas y Cía, S.A. de C. V.**
Venezuela: **Distribuidora Continental**

Impresión: Rivadeneyra
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico
Blanqueado sin cloro.
10/2005
Printed in Spain





HOBBY PRESS

HOBBY PRESS es una marca de
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer



¡Chico, ha sido algo impresionante!

Bienvenido un mes más a Micromanía. Seguro que te acuerdas de aquel lío de "paradojas espacio temporales" que te contaba el mes pasado. Ya sabes, que si el E3 se había acabado pero yo acababa de llegar a Los Ángeles y todo lo demás... Bueno, en resumidas cuentas, que ahora sí que puedes considerar el E3 2005 como historia después de que un servidor volviera también sin problemas a la piel de toro. Te puedo asegurar además que la visita a Los Ángeles ha sido jugosa –chico, la verdad es que este E3 ha sido... ¡impresionante!– y por lo tanto en este número tienes tooooodo lo prometido el mes pasado: un reportaje bien "gordito" sobre la feria, una aplicación interactiva en el DVD y... bueno, pues que nos hemos traído un "invitado especial" del E3. Como ya puedes suponer, te hablo de la portada de este mes, con el alucinante «F.E.A.R.». como tema principal.

No te voy a contar aquí demasiado de «F.E.A.R.». Sólo te voy a decir que he sido uno de los afortunados –el E3 es lo que tiene– que ha podido jugar con él y...¡madre mía! ¡Madre mía! Es que todo lo que te diga ahora se va a quedar muy corto. Así que, simplemente, apúntatelo como uno de esos temas que no puedes pasar de largo en este número. Y aquí me quedo.

Pero, pese a que este número de Micromanía viene cargado de información abundante sobre el futuro y los próximos meses, por nada del mundo puedo olvidarme de mencionarte que fijes tu atención en algunos de los temas de más candente actualidad. A saber: análisis de –¡agárrate!– «GTA San Andreas», «Battlefield 2», «Guild Wars», «Area 51», «Pariah» y muchos más; un reportaje especial con todos los juegos de rol online que puedes encontrar, más un repaso a los que están por venir; otro reportaje sobre el nuevo lanzamiento de FX, «Port Royale 2», que tiene pinta de ser de esos que te tienen horas y horas delante del PC; una exhaustiva guía de «Splinter Cell. Chaos Theory», para que Sam y tú ya no os atasquéis en esa maldita misión... Completo, ¿no?

No me queda demasiado para despedirme hasta el próximo mes así que te recuerdo, una vez más, que te fijes en el DVD de este mes, que es muy especial: E3 2005, el juego de regalo, «Faraón», con expansión incluida, 10 demos, los PDF de las Micromanías "clásicas"... ¿Que cómo ha cabido todo? Es que este mes hay truco, ya que te hemos preparado un DVD de doble capa, con ¡¡8.5 GB!! de capacidad. Y, bueno, por lo demás, ya sabes que si tienes alguna sugerencia que hacer, apunta mi email y cuéntame lo que quieras. Nos vemos.



Ya verás todo lo que dará de sí el E3 2005... ¡Descúbrelo tú mismo en el DVD de este mes!

Francisco Delgado Director
f.delgado@micromania.es





Pág. 108

Reportaje

JUEGOS DE ROL ONLINE

Ante el despegue del rol online en 2005, hacemos un amplio repaso al presente del género sin olvidar lo que está por venir.



Pág. 58

Review

BATTLEFIELD 2

Por fin hemos puesto a prueba el juego que va a revolucionar la acción online. ¡Alístate!



Pág. 54

Review

G.T.A. SAN ANDREAS

Tras su tremendo éxito en PS2 ya está aquí la versión de PC. ¿Quieres ser el amo de las calles?



Pág. 30

Reportaje

E3 2005

Recopilamos aquí toda la feria tal y como la vivimos en directo. Este año ha quedado claro que el PC está en su mejor momento. Cantidad y calidad han sido abrumadoras.

En este número

Revista Micromanía Nº 126 - Julio 2005



¡¡De regalo!! DVD para PC con 10 DEMOS y DOS JUEGOS COMPLETOS



Este mes, el juego «Faraón» más la expansión «Cleopatra», una aplicación interactiva con lo mejor del E3, 10 demos, los 12 números de 1.989 de Micromanía en PDF y mucho, mucho más...



Pág. 24

Reportaje

F.E.A.R.
Descubre todos los detalles del próximo bombazo de la acción. ¡Es terrorífico! Así que deja las luces encendidas...



Reportaje

PORT ROYALE 2
¡Acompáñanos a los mares del Caribe y descubre sus riquezas!

Pág. 46



Solución

SPLINTER CELL CHAOS THEORY
Las claves para completar el más arriesgado desafío de Sam Fisher.

Pág. 96

índice por juegos


▲ ¿Un nuevo programa de "Bricomanía"? Mucho nos tememos que no, es difícil imaginarse al Agente 47 empuñando un martillo para otra cosa que no sea... iglups!


▲ No le quites ojo en ningún momento a tus enemigos, en esta cuarta entrega... todos van a por ti.

Novedades a raudales en la nueva aventura protagonizada por 47

El «Hitman» más impresionante...

Eidos ha dado nuevos detalles sobre la próxima misión del Agente 47 que tendrás la oportunidad de jugar en «Hitman: Blood Money» y que necesitará de lo mejor de tu habilidad.

➲ Acción ➲ IO Interactive/Eidos ➲ Proein ➲ Otoño 2005

Ya está bien de vacaciones, el popular y letal Agente 47 tiene que pensar en volver a ganarse las lentejas. Suerte que IO Interactive ha comenzado a crear «Hitman: Blood Money», que viene cargado de promesas tan esperanzadoras como una nueva y, a priori, muy espectacular versión de su motor Glaciar con un entorno más interactivo que nunca.

Pero saca tu cuadernillo y toma nota de otros datos: el dinero cobra mucha importancia, y es que por muy asesino mortal y despiadado que sea, tendrá que ajustarse a un presupuesto. Con el dinero que obtenga, el protagonista podrá sobornar testigos o policías, adquirir o modificar armamento y equipo, comprar información... todo ese tipo de actividades turbias por las que nunca podrás solicitar un ticket de caja. La personalización del armamento disponible es otra novedad, con diversos factores –puntería, velocidad de recarga, ruido, daño, zoom etc.– que mejorar en la eficacia de un arma.

IO Interactive ha querido destacar otras novedades: nuevas técnicas para desarmar, distraer, utilizar escudos humanos... y aprovecharse del sigilo para escalar, esconderse, sortear obstáculos y algunos otros movimientos que disparan la jugabilidad de un viejo oficio, el arte de asesinar en zapatillas.

La IA de «Hitman: Blood Money» ha sido uno de los aspectos más trabajados y permite que los guardias sigan rastros de sangre o investiguen comportamientos sospechosos. O sea, que nos los han espabilado, terminando por convertir el desafío de esta nueva entrega en un título atractivo y esperado. ■

Ahora 47 se ha convertido en objetivo andante y se encuentra en medio de una guerra entre organizaciones rivales

De «Beyond Blitzkrieg» a «Battleground Europe»

El único cambio es el nombre

➲ Acción ➲ GMX/Playnet ➲ Otoño 2005

El título de acción multijugador masivo de Playnet cambia de nombre y en lugar del extenso «World War II Online: Beyond Blitzkrieg», –nada fácil de encajar en una camiseta–, será lanzado con el título «Battleground Europe» y con su planteamiento inicial, realmente ambicioso y espectacular, totalmente intacto: un enorme mundo persistente –el dato de cuatrocientas cincuenta ciudades te puede proporcionar una idea– en el que miles de jugadores combaten y, en caso de sobrevivir, avanzan y mejoran las habilidades de su personaje. Elección de bando, vehículos terrestres, navales y aéreos y un largo etcétera de cualidades han colocado el listón de las expectativas muy alto para cuando se suba a las estanterías y, si cumple lo prometido, será un bombazo. Compruébalo en otoño.





▲ Las características de los combates de «Battleground Europe» han atraído la atención de numerosos aficionados.

Las nuevas GeForce 7, en camino

Nvidia la vuelve a liar

➲ Hardware ➲ NVIDIA ➲ GPU en desarrollo

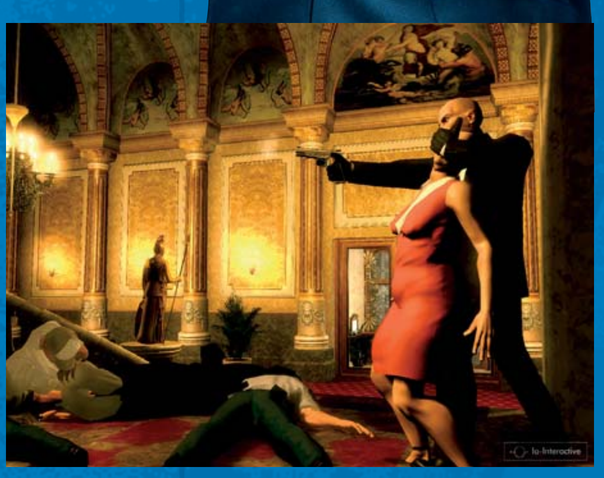
A la hora de que leas estas líneas ya habrá tenido lugar –día 21 de Junio– la presentación en San Francisco del nuevo procesador gráfico de Nvidia, anunciado casi por sorpresa tras el último E3. Aunque mientras escribimos esta noticia Nvidia aún no ha desvelado ningún dato de su nueva GPU (conocida genéricamente como G70), todo el mundo apuesta por que se trata de la versión para PC de la misma tecnología gráfica diseñada por Nvidia para la nueva PS3 de Sony, a la que denominan RSX. ¡A ver con qué nos sorprenden ahora los ingenieros de Nvidia, no sea que tengamos que volver a cambiar de tarjeta! ■


▶ Nvidia promete llevar aún más potencia a sus nuevas tarjetas.

▲ No siempre tendrás tanta suerte. Los enemigos de Hitman también han gozado de una revisión que los hace más peligrosos, implacables y astutos, gracias a una IA más avanzada.



▲ Con tal de que le eches algo de imaginación verás que el armamento de «Hitman: Blood Money» no se limita a las cuatro pistolas de siempre.



▲ Ahora veremos y manejaremos la acción mejor que nunca, mediante un nuevo sistema de control y cámaras.

La cifra

World of Warcraft

2.000.000

de suscriptores es la cifra superada por «World of Warcraft» desde su lanzamiento en Europa y USA. Blizzard confía en elevar sustancialmente el número tras la aparición del juego en China el pasado 7 de junio ya que en este país la fase beta llegó a sobrepasar picos de medio millón de usuarios simultáneos, por lo que las expectativas son muy halagüeñas. Antes de final de año, se comercializará en lugares como Hong Kong, Taiwán o Macao. ■

«Halo»: próximamente en... ¿tu cine más cercano?

Del PC a la gran pantalla

➔ Acción ➔ Microsoft ➔ Ya disponible

En Microsoft quieren ver «Halo» en la gran pantalla. El guión ya está firmado por Alex Garland –"La Playa" y "28 Días Después"– así que sólo falta el apoyo de un estudio. Para animar el cotarro, el guión se envió a los candidatos mediante mensajero vestido como el protagonista del juego, el Jefe Maestro, pero el "súper-soldado-genéticamente-mejorado-para-informar" no cosechó gran entusiasmo debido a las condiciones que Microsoft exigía: diez millones de dólares de adelanto sobre los beneficios, control creativo y gran presupuesto. La oferta probablemente se la queden a medias Universal y Fox si, mediante una serie de "tira y afloja" de última hora, consiguen llegar a un acuerdo. ■



▲ Una de las exigencias que se ponen sobre la mesa es la de que sea una producción de alto presupuesto.



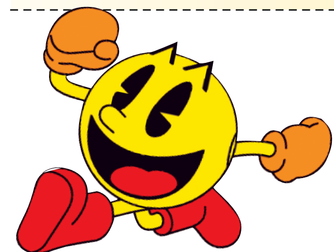
▲ El control creativo de Microsoft pretende asegurar la fidelidad del film al universo del juego.

últimahora



» Cuando eliminar gusanos se hace arte. En el nuevo «Worms 4: Mayhem» se incluye la "Factoría de Armas", un modo de diseñar tu propio armamento, tan chiflado como te plazca, para terminar de una vez por todas con esos malditos anélidos del bando contrario.

» Mundos digitales de nuevo en Coruña. La cuarta edición de "Mundos Digitales" volverá a ser cita de profesionales de la animación digital. Conferencias, talleres y zona de juegos permanente compondrán el programa del evento que tendrá lugar entre el 25 de junio y el 2 de julio.



» El comecocos bate un nuevo récord. «Pac-man», la recreativa que devoró las pagas dominicales de los adolescentes de los 80 ha sido incluida en el libro Guiness de los récords como la máquina recreativa de mayor éxito en la historia.

» EB Games ha venido. Electronic Boutique, el mayor vendedor de videojuegos mundial, ha comprado la cadena española Jump para introducirse en nuestro mercado. Las 141 tiendas adquiridas pasan a formar parte de los más de 2.000 establecimientos que EB Games tiene en todo el mundo.



» Verano en la nieve. Xing Interactive quiere refrescarnos este verano con su «Winter Sports Extreme», un simulador con snowboard y otras modalidades deportivas como el esquí o los saltos, y con competiciones para hasta diez jugadores.

El Termómetro

Caliente

La cosecha ya ha comenzado. Todavía es un proyecto y ya ha empezado a recolectar premios. El «Spore» de Will Wright, nuevo simulador del creador de «Los Sims» se ha largado del E3 con la maleta más pesada que cuando llegó: en su interior estaban cuatro flamantes galardones“Game Critics Awards”.

Más Dungeons & Dragons. Tras el acuerdo entre Atari y Hasbro, los primeros mantienen los derechos del universo “Dungeons & Dragons” otros diez años. Esto asegura proyectos como «Dungeons & Dragons Online», «Dragonshard», o el muy esperado «Neverwinter Nights 2».

Templado

Vivito y coleando. «Ultima Online» se resiste a dejar su puesto a competidores más actuales y lanza su séptima expansión: «Ultima Online: Mondain's Legacy», con los elfos como raza jugable y nuevos dungeons, enemigos, búsquedas, equipo... a partir del próximo 30 de agosto.

Morfeo ha muerto. «The Matrix Online» ha añadido drásticos cambios en su trama general con el reciente asesinato del conocido personaje. Los jugadores podrán investigar lo sucedido, integrándose en un argumento que continúa a partir de lo ya visto en las películas de los Wachowski.

Frío

¿Quién se va a creer que todo ha terminado... cuando vea la tercera película basada en «Resident Evil», –en preparación– si ya se conoce la intención de filmar una cuarta? Rogamos a Milla Jovovich que acabe con los zombies de una vez antes de que sigan llegando más y más...

«Quake 4» se deja ver... pero poquito. Hasta que se añada más material, la nueva web **www.quake4game.com** calmará tu impaciencia con un pírrico contenido: un poco del argumento y un trailer. Hasta entonces, a morderte las cutículas.

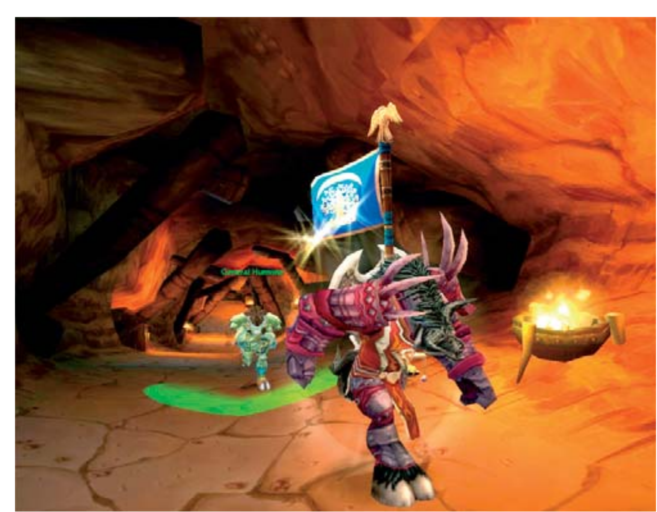
¡A liarse a mamporros!

Warcraft se pone bronco...

➔ Rol online ➔ Blizzard ➔ Vivendi ➔ Disponible



▲ Los jugadores con más experiencia pueden medir sus fuerzas y obtener puntos de Honor en el nevado paisaje de Alterac Valley.



▲ ¿Quién no ha jugado alguna vez a capturar la bandera? Ahora se ha convertido en uno más de los alicientes disponibles en «World of Warcraft».

Blizzard continúa imparable con su «World of Warcraft» y acaba de incorporar campos de batalla al juego para enfrentamientos entre jugadores. Aunque constantemente se añaden pequeñas novedades, ésta se trata de la actualización más importante hasta la fecha, y son zonas en las que los jugadores pueden optar por distintos combates y obtener puntos de Honor. Los dos campos de batalla iniciales son Alterac Valley, preparado para dos grupos de cuarenta jugadores experimentados, y Warson Gulch, una zona para jugadores a partir del nivel 21, organizados en grupos de diez y cuyo objetivo es el de “capturar la bandera”.

Blizzard planea sacar nuevos escenarios de batalla con diferentes modalidades para uso y disfrute de los usuarios de este gran juego. ■



Operando en el salón de casa

“Urgencias” se hace juego

➔ Rol/Estrategia ➔ Legacy Interactive ➔ Mindscape ➔ Sin fecha

La popular serie de televisión “Urgencias” ya cuenta con su propio videojuego gracias a Legacy Interactive. Se trata de una combinación de rol y estrategia con los personajes de la serie, algunos de los cuales han puesto las voces como Noah Wyle (Dr. John Carter) o Sherry Stringfield (Dra. Susan Lewis). Además hay un nuevo interino, tú mismo, recién llegado y poco ducho en el manejo del bisturí y las pringosas paletas. Podrás ascender y hacer carrera, pero antes tendrás que encargarte de casos sencillos hasta que te dejen sajar vientre alguno. ■

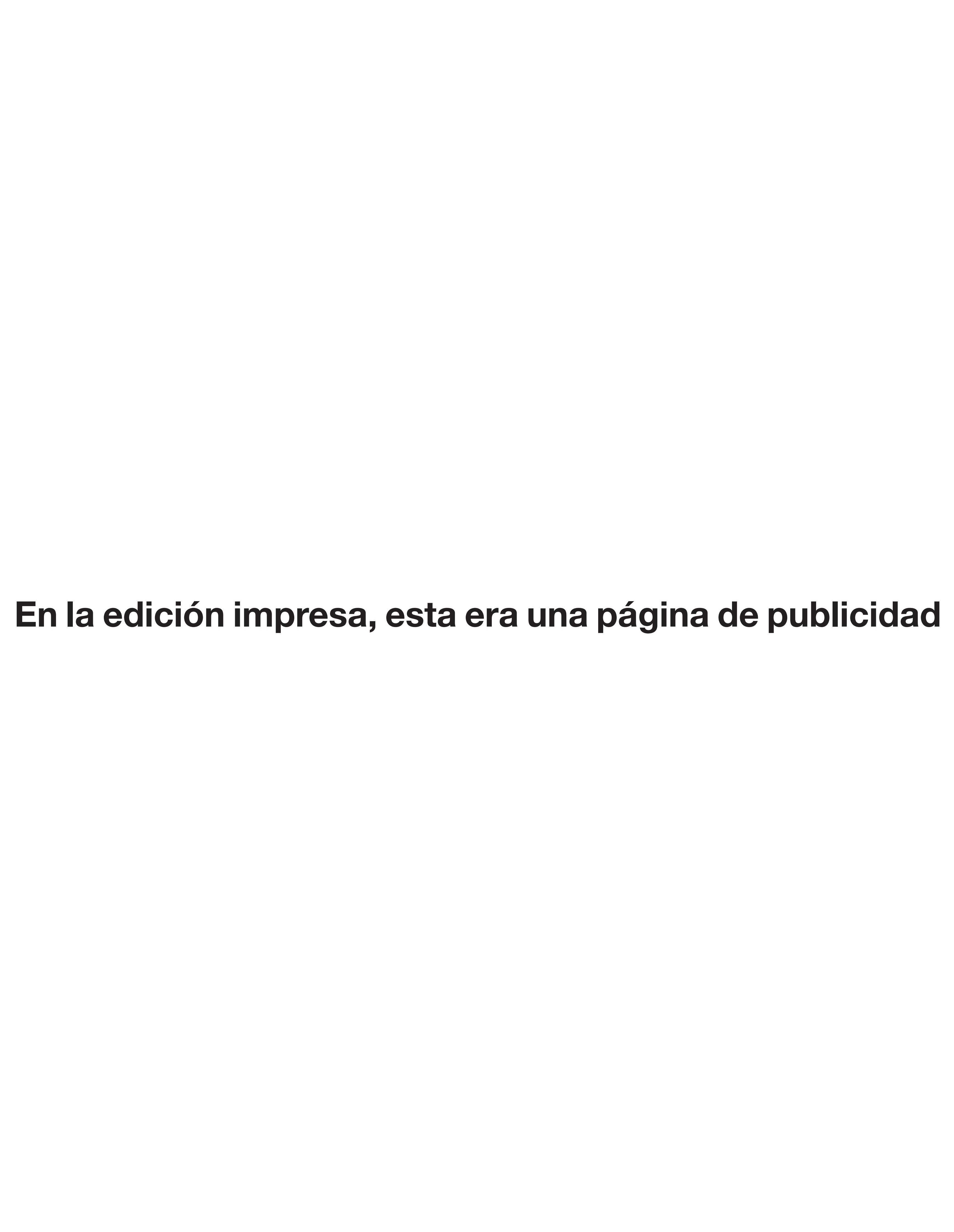


¿Sabías que...

... Activision ha iniciado los preparativos de lo que será «Call of Duty 3»?



Vale, ya sabemos que ni siquiera ha salido todavía «Call of Duty 2» –después del verano– pero ten presente cómo va esto de rápido. Ya han comenzado a reclutar personal para trabajar en la ensalada de tiros y explosiones de la tercera entrega y, en la web de Infinity Ward, se publicó un anuncio buscando un programador para tan noble tarea. Eleva tus oraciones a quien sea para que el seleccionado mantenga o supere el nivel de calidad de la serie con su trabajo en la tercera parte.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Breves

Los Panzers cambian de líder. «Codename Panzers: Phase Two» es la segunda parte del juego de estrategia de CDV, que iba a llegar a través de Zeta Games pero que tras su cierre publicará Planeta DeAgostini Interactive en septiembre.



El sector se reúne en Seattle para la Casual Games Conference (CGC) el 19 y 20 de julio. Allí, desarrolladores, editores y distribuidores ordenarán sus ideas en torno a la industria del videojuego.

¡Siguen creciendo! CentroMAIL – GAME cuenta con tres nuevos establecimientos desde el mes de junio, emplazados en los centros comerciales de Barnasud en Gavá (Barcelona), Plaza Mar 2 en Alicante y La Loma en Jaén. Con las nuevas aperturas, CentroMAIL cuenta ya con 104 establecimientos por toda España.



Finaliza nuestra particular Segunda Guerra Mundial

¡¡Ellos son los mejores!!

Acción · Torneos · Junio 2005

El pasado sábado 4 de junio tuvo lugar la primera competición en torno al conocido juego «Battlefield 1942», enclavado en las actividades de la L.E.B. –Liga Española de Battlefield– durante la cual el clan X6tence se hizo con una merecida victoria.

Los combates se celebraron en las instalaciones del ciber RUS Games de Cuatro Caminos, en Madrid. Allí se enfrentaron los cuatro mejores clanes del panorama nacional a través de una serie de batallas que comenzaron a las 11 de la mañana y se alargaron hasta las 12 de la medianoche. ¡13 horas de combates! Finalmente, la victoria fue para X6tence, aunque FrakTal presentó una sólida defensa y casi logra una remontada histórica. Los premios consistieron en lotes MP3, periféricos y juegos de EA.

Además de la gran final, también pudimos ver en primicia el nuevo «Battlefield 2» –que analizamos en este mismo número de Micromanía– en una demostración en la que los pilotos oficiales de los clanes se lucieron al mando de modernos aviones, realizando maniobras imposibles para los simples mortales. Además nos adelantaron que seguramente la siguiente L.E.B. será de «Battlefield 2», así que más os vale poneros a entrenar desde ya, porque os aseguramos que hay mucho nivel... ■



▲ Con el local oliendo todavía a pólvora tras una durísima refriega, aquí están posando los curtidos combatientes, llenos de orgullo e historias que contar.



▲ Momento de máxima concentración en el que los participantes intentan alzarse con la victoria a base de "turbios manejos" con el teclado y el ratón.

Para diestros, para zurdos, para todos...

El ratón para los jugadores sibaritas

Hardware · Saitek · Ya disponible

En Saitek creen haber encontrado el periférico perfecto para los jugadores más acérrimos: su nuevo ratón, "PC Gaming Mouse". Además de una ergonomía cuidada que permite un uso intensivo y cómodo para usuarios diestros o zurdos, tiene siete botones programables, para ponerlo bien a tu gusto con las funciones que más utilices en tu juego favorito (que también puedes usar como macros en otras aplicaciones), uno de ellos encargado de conmutar entre la resolución por defecto de 800 dpi y un modo de 1.600 para mayor rapidez y precisión. Puedes encontrar más información sobre sus características en ***www.saitek.com***

▶ Seguro que, cuando te acostumbres, no te sobrará ni un botón.

Un proyecto que picotea de los mejores del rol

Fable conoce a Final Fantasy

Rol · Mayhem · Dusk2Dawn · Otoño 2005

Y el resultado tiene un nombre: «Neverend». Mayhem Studios ha desarrollado un juego de rol que, según parece, ofrecerá un sistema de combate similar a la serie «Final Fantasy» y virtudes que van desde un gran nivel técnico, argumento cuidado y múltiples finales hasta decisiones entre el bien y el mal que influirán en la evolución de tu personaje, al más puro estilo «Fable». El primer juego de estos eslovacos será publicado por los también novatos Dusk2Dawn Interactive en el tercer trimestre de este año. ■



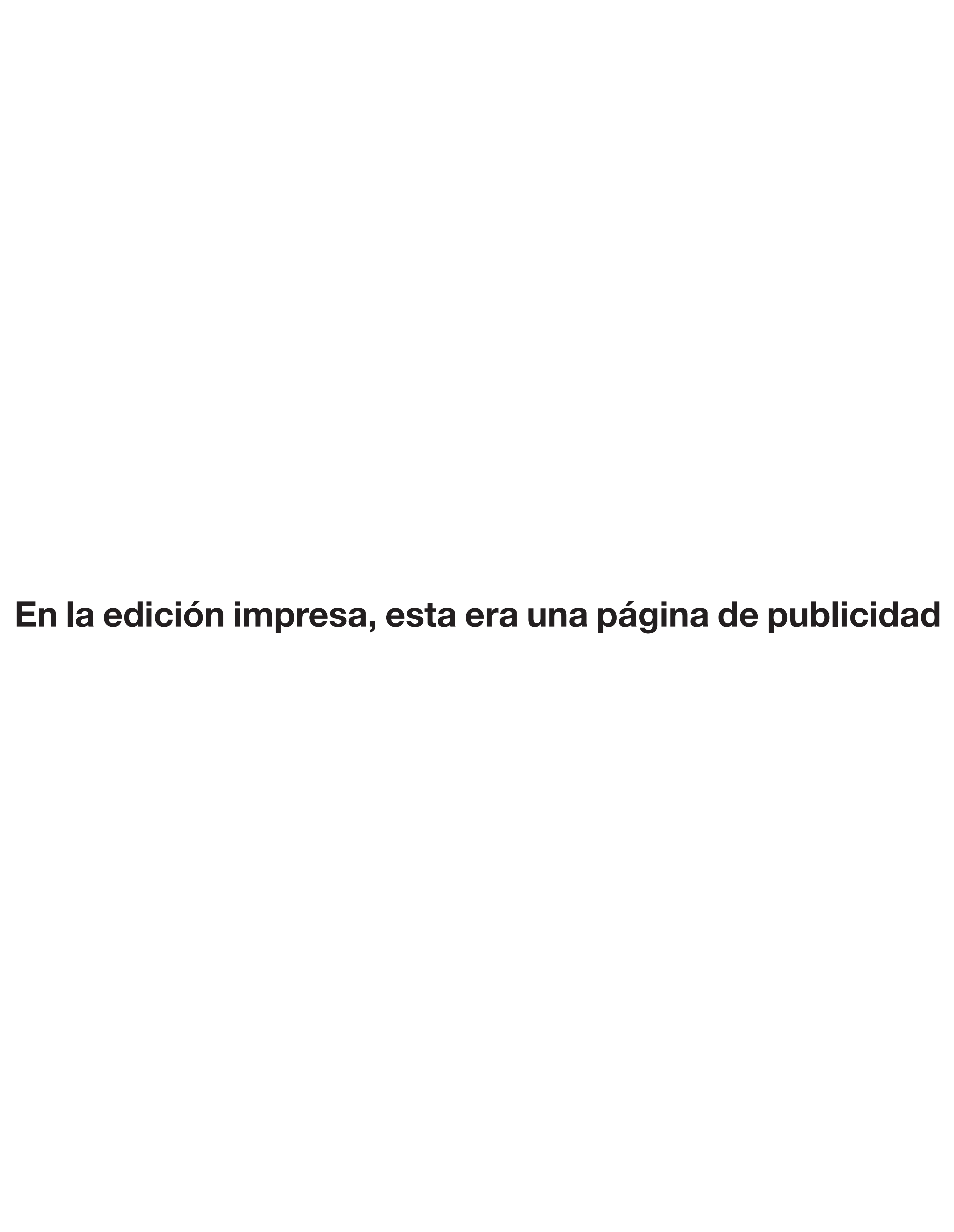
▲ «Neverend» quiere plantar una dura batalla a los más grandes del rol, en el PC.

En voz baja...

... se sabe que habrá nueva entrega de «Driver», aunque se desconoce el título definitivo. Pero es lo de menos, lo importante es que ya es seguro que en 2006 habrá nuevas persecuciones, en esta ocasión por las calles de Nueva York.



Ve llenando el depósito: habrá otro «Driver»


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

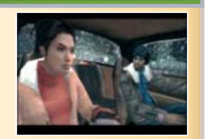
Los + esperados



Después del E3 ya tenemos una nueva lista con los juegos más prometedores. Lo que hemos visto allí nos reafirma: son precisamente estos. Este mes, no hay nuevas entradas en la lista, aunque sí hay novedades. Y es que, las fechas de lanzamiento, como la de «Quake 4» se van concretando.

Parrilla de salida

Fahrenheit



SEPTIEMBRE 2005 · AVENTURA · QUANTIC DREAM · PC/PS2/XBOX

Una de las aventuras más prometedoras para este año, con un guión capaz de ponerte más nervioso que un flan y una estructura narrativa de quitarse el sombrero.

Commandos Strike Force

SEPTIEMBRE 2005 · ACCIÓN · PYRO STUDIOS · PC

«Commandos» regresa por la puerta grande, pero no al género de la estrategia, sino irrumpiendo en la acción y estamos locos por ver el resultado del cambio.

Call of Duty 2



OCTUBRE 2005 · ACCIÓN · INFINITY WARD/ACTIVISION · PC/XBOX 360

Si la acción bélica es lo tuyo y no vas a tener bastante con «Commandos. Strike Force», apúntate a la segunda parte de «Call of Duty», que promete ser lo más.

Quake IV

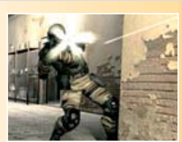
OCTUBRE 2005 · ACCIÓN · RAVEN/id SOFTWARE/ACTIVISION · PC

Empieza a dejar de ser un proyecto para convertirse en una jugosa realidad. Su presentación en el E3 ha dejado con la boca abierta a más de uno.



Calentando Motores

F.E.A.R.



OTOÑO 2005 · ACCIÓN · MONOLITH/VIVENDI · PC

Es uno de los juegos con mejor pinta y, desde hace tiempo, una de las grandes promesas de este año en la acción. Cada vez que vemos algo de él nos parece más impresionante.

Fable. The Lost Chapters

OTOÑO 2005 · ROL · LIONHEAD · PC

Puede ser uno de los grandes bombazos del rol en 2005 y ya falta menos para tenerlo en nuestras manos. Ve pensando en el personaje que te harás...

El Padrino

OTOÑO 2005 · ACCIÓN/AVENTURA · EA GAMES · PC/PS2/XBOX

Un clásico del cine está dispuesto a revivir el mundo de la mafia en un juego espectacular. ¿Quieres entrar en la familia Corleone?

Age of Empires III



OTOÑO 2005 · ESTRATEGIA · ENSEMBLE/MICROSOFT · PC

Impresionante se perfila la nueva entrega de «Age of Empires». ¿Volverá a ser una revolución en la estrategia?



En boxes

The Movies



OTOÑO 2005 · ESTRATEGIA · LIONHEAD · PC

Un título tan original como sólo los sabe hacer Peter Molyneux y rodeado por toda la magia del cine. Prepárate para conquistar Hollywood.

The Matrix. Path of Neo

NOVIEMBRE 2005 · ACCIÓN · SHINY · PC/PS2

Si siempre quisiste convertirte en Neo el nuevo juego que Shiny tiene en desarrollo te hará vivir el universo Matrix como nunca imaginaste.

Black & White 2

2005 · ESTRATEGIA · LIONHEAD · PC

«Black & White 2» está cada vez más cerca. Y el juego sigue teniendo una pinta estupenda, aunque tengamos que esperar todavía un poquito más.



Creo que he visto un lindo pollito...

Un nuevo héroe en Disney

Acción · Buena Vista Games · Atari · Noviembre 2005

«Chicken Little» es el estreno de animación 3D que se está preparando para las próximas navidades y, como era de esperar, ya tiene en marcha su adaptación por parte de Disney Interactive a casi todos los formatos del mundo del videojuego, entre ellos, por supuesto, el ordenador. Se trata de la historia de un pollito que se convierte en héroe y su contenido estará repleto de acción y humor, minijuegos y los clips de la película. Tantos, como para que te pique el gusanillo de ir al cine a ver la película... tras lo cual te entrarán más ganas de volver a casa y jugar. Y así, si te descuidas, estarás yendo del cine al PC y vuelta al cine. Se estrena el mes de noviembre. ■

Bohemia anuncia un nuevo proyecto para 2006

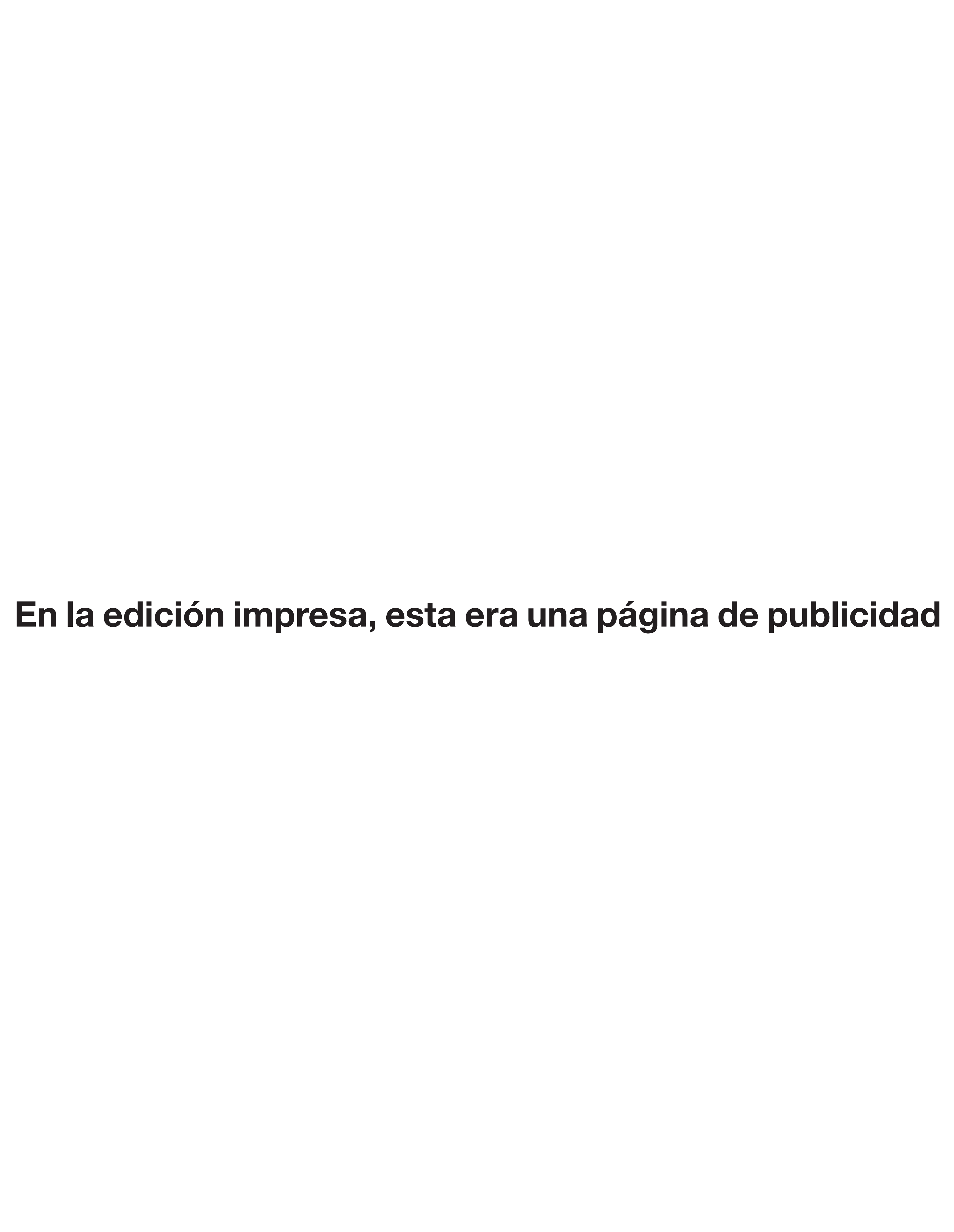
El futuro de la guerra es así

Acción/Estrategia/Rol · Bohemia Interactive Studio · Finales 2006

Si Bohemia Interactive Studio anuncia otro juego se ha ganado nuestra atención tras los estupendos ratos que hemos pasado entre los matojos, reptando y siendo agujereados como quesos gruyere en «Operation Flashpoint». No tienen título pero sí unas cuantas ideas muy claras, entre las que destaca su propósito de sacar a la luz la simulación militar más realista que se haya realizado. Combinando acción en primera persona, elementos de rol y de estrategia, nos traslada a un año 2010 en el que la tensión internacional ha propiciado la creación de coaliciones que llevan a cabo operaciones especiales para mantener la estabilidad. Extenso catálogo de armamento, vehículos, enormes mapas, editor... un nuevo motor de desarrollo propio y, por supuesto, el obligado modo multijugador. ¿Puede ser más apetecible? ■



▲ Vete haciendo flexiones y reduciendo tripa: tendrás que ponerte en forma para dar barrigazos en el campo de batalla.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡Los Sims se van de juerga!

Noctámbulos

Expansión para Los Sims 2

SIMULACIÓN/ESTRATEGIA MAXIS/E.A. SEPTIEMBRE 2005

▶ **Prepárate para una sesión con el DJ resident en el local más de moda.** Todas las puertas se te abren. Te ha costado llegar a ser un Sim vip pero, chico, ¡ahora toda la ciudad está a tus pies! Dale alegría al cuerpo y márcate unos pasos con clase para dejar asombrado al público. ¡Serás el rey de la noche! O, si lo prefieres, conviértete tú mismo en un DJ con los nuevos objetos, como la mesa de mezclas, y consigue que tus amigos se tiren toda la noche bailando. ■





▲ **¿Quieres causar buena impresión a tu chica?** Pues ya sabes, llévala al local más de moda pero, eso sí, procurando no hacer cola. Si logras convertir a tu Sim en todo un vip podrás entrar por la puerta grande en todos lados. Sí, sí, ya sabemos que conseguirlo no va a ser fácil pero... ¡lo que vas a fardar delante de tus amigos! ■



◄ **LA NOCHE ES JOVEN PARA LOS SIMS.** *¿Que no te lo crees? Pues mira, la cosa puede empezar con una cena romántica, seguir con un poco de baile en el local más de moda y... quién sabe. Si te lo montas bien, a lo mejor no acabas la noche solo.* ■

▲ **¡Hedonistas al poder!** La vida es un placer para Los Sims en esta nueva expansión. Si eliges la nueva aspiración Buscador de Placer conseguirás que todo sea diversión para tus personajes. Con una buena comida, de fiesta, ligando o disfrutando de entretenimientos más, ejem, "adultos", conseguirás que su felicidad sea plena. ■

▲ **¿Bolera, restaurante, discoteca... o algo más exótico y extravagante?** Busca la diversión por cualquier medio. Si prefieres una cena romántica a la luz de las velas, disfrutando de una cita a ciegas, lleva a tu ligue al mejor restaurante de la ciudad. Pero si te va más el desparrame, vete de cabeza a la disco más de moda y disfruta de todos sus "juguetes". ■

◄ **Pero... ¡serás grosero!** Vamos a ver, ¡qué le has hecho a tu chica! ¿No te das cuenta de que hay que ser un caballero? Si no quieres que lo que has planeado como una noche perfecta acabe como el rosario de la aurora... ya sabes, ¡a comportarse! ¿O es que te gusta que te monten una escenita en un restaurante? Ten cuidado, porque como tu chica se enfade lo mismo te deja por el camarero... ¡y no es broma! Ahora que, si prefieres quedar con algún personaje más "exótico" en una cita, te puedes juntar... ¡con una vampira! ■

El futuro es radiactivo...

S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl

ACCIÓN · GSC/THQ · FINALES 2005

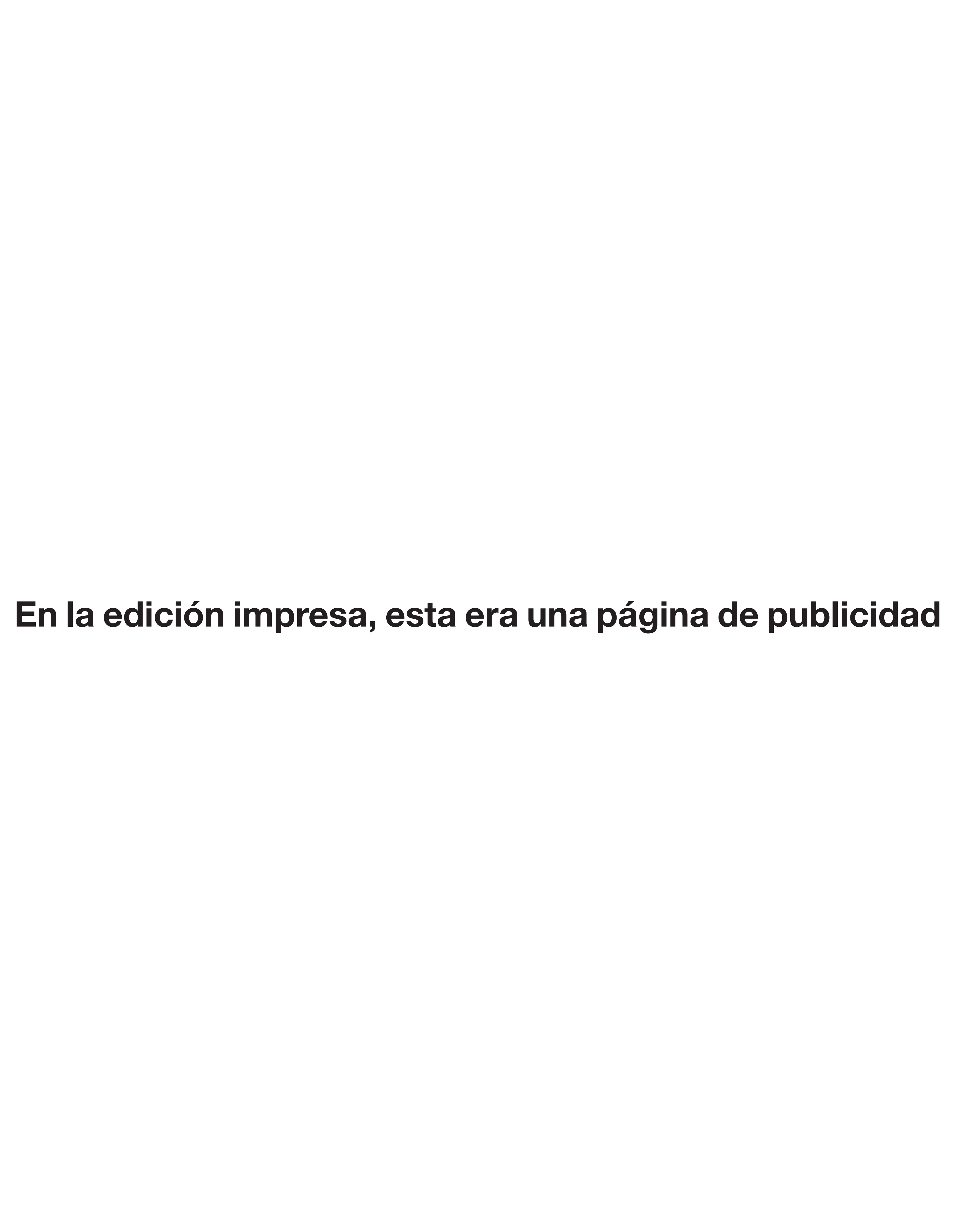


◄ **La herencia radiactiva.** Tras los accidentes (en plural) nucleares en Chernobyl, flora, fauna y hasta los humanos han mutado. Pero los objetos radiactivos que encontrarás te darán sus buenos beneficios en el mercado negro. ¿Estás dispuesto a jugártela y sobrevivir? ■

► **CHERNOBYL, ZONA DE GUERRA.** *En el año 2012 Chernobyl sigue ocultando un gran secreto. Los Stalkers controlan el área para recoger objetos radiactivos para el mercado negro y contener la amenaza mutante. Pero... hay algo más, oculto...* ■

◄ **Matar o morir. ¡Tú eliges!** Vigila tu espalda, anda con mil ojos, afina tu puntería y decide en qué tipo de personaje te vas a convertir en «STALKER». La IA de los personajes, el realismo y la libertad de acción se unen a tener que ser lo bastante hábil como para descubrir todos los secretos de Chernobyl. ■

▲ **¡Mutantes, mutantes!** Animales y humanos han evolucionado hacia nuevas especies, de gran hostilidad, con poderes mentales y físicos desconocidos. Utiliza toda tu habilidad y precisión para caer en emboscadas y dejar fuera de combate a todo lo que veas. ■


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Cartas a la redacción

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que opines y te hagas oír.

Un juego revolucionario

Si me llegan a decir hace un año que iba a poder jugar a un juego de rol online, con una tecnología punta, un sistema de juego apasionante, totalmente en español y, encima, sin pagar cuotas mensuales, hubiera pensado que me estaban tomando el pelo. Pero todo eso es lo que te ofrece «Guild Wars», en mi opinión uno de los mejores juegos de los últimos tiempos. Lo que no entiendo muy bien es por qué con todo lo bueno que es no lo habéis comentado todavía en la revista. ■ Javier



R. Pues no lo habíamos comentado todavía porque en un juego de este tipo, de rol online, queremos decir, no basta con tener el juego en las manos para saber lo que da de sí. Por ejemplo, conviene jugar bastante para ver cómo funcionan los niveles altos, o esperar a que los servidores se vayan llenando para ver cómo "respiran", entre otras cosas. Eso sí, después de jugarlo largo y tendido, este mes puedes disfrutar de una larga y completa review de «Guild Wars». Verás que a nosotros nos ha gustado casi tanto como a ti.

San Andreas a solas



Estoy que no me aguanto de las ganas que tengo que salga a la venta «GTA: San Andreas», porque después de ver vuestro reportaje de hace dos números, estoy convencido de que va a ser un juegazo. Pero si os escribo es para protestar de que Rockstar haya vuelto a dejarnos sin modo multijugador, que era justamente una de las cosas más divertidas de las dos primeras entregas de la serie. ¿Tanto les costaba haberlo programado? ■ Pedro

R. Tienes toda la razón en lo que dices. «San Andreas» es un juegazo (sí, ya lo hemos jugado, y nos mola todo... ¿Todavía no has leído la review...? ¿A qué estás esperando?) y, efectivamente, es una faena que no se haya incluido un modo multijugador. Porque mira que hubiera estado bien poder jugar por toda la ciudad luchando contra una banda rival. En fin, a ver si en la próxima entrega hay más suerte.

LA QUEJA
Una plaga online

Soy un recién llegado a los juegos online, aprovechando el montón de títulos que han aparecido recientemente, y si os escribo es para quejarme de la falta de educación que me encuentro cada día en un montón de jugadores. De hecho hay toda una "especie" de usuarios, popularmente conocidos como "lamers", que se dedican específicamente a "dar por saco" al personal, incordiando, insultando o, simplemente, impidiendo a los demás disfrutar del juego. Seguro que cualquier jugador de rol online sabe de qué estoy hablando. Yo, de verdad, no sé qué diversión se puede encontrar en jugar exclusivamente para molestar a los demás. ■ Óscar Lastre

Es verdad que hay pocas cosas que te fastidien más en un juego online que la llegada de un jugador, que se supone que está allí para divertirse como tú, y se dedique a fastidiarte. El problema es que no hay mucho que se pueda hacer, salvo ignorarles, mientras no se salgan de las reglas del juego. En fin, parece que como todo lo bueno, la reciente avalancha de juegos online tiene también sus aspectos negativos.

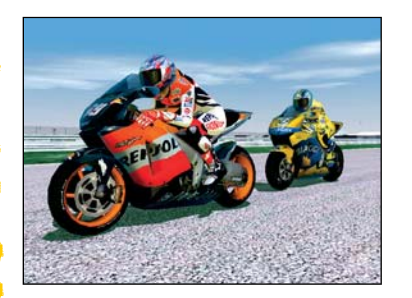
Impresionante

He visto vuestro reportaje del mes pasado acerca de «Hellgate London» y todavía estoy que no me lo creo. Lo mejor de todo ha sido la sorpresa, porque descubrir, así de repente, que está en desarrollo un juegazo como el que nos habéis presentado no pasa todos los días. Quiero felicitar a Bill Roper y su equipo de Flagship, porque parece que no han perdido su toque, y a vosotros por el "exclusivón" que os habéis apuntado. ■ Germán Castillo

R. Gracias por las felicitaciones, pero, si te gustó el reportaje, espérate a ver el vídeo de «Hellgate London» que incluimos en el DVD de este mes y que es exactamente el mismo que se ha enseñado en este pasado E3. ¡Se te van a poner los pelos como escarpias! Ya verás, ya...

¿Y la versión PC?

Me parece una vergüenza que «Moto GP 4» vaya a aparecer para consola, pero no para PC. Entendería que hicieran algo así con un juego de coches, por ejemplo, que hay tropecientos mil, pero para uno de motos que sale, que tengamos que quedarnos sin él... Manda narices. ■ DarthSith



R. Siempre que un juego no sale en versión PC es una faena, pero en esta ocasión, al menos, la cosa tiene fácil arreglo, porque no vamos a poder disfrutar de «Moto GP 4», de Namco, pero sí de «Moto GP 3», de THQ, que también tiene una pinta excelente. Así que ya puedes ir dándole lustre al casco.

Freeman más, Freeman menos...

Os escribo acerca de un recuadro de la Comunidad del mes pasado, en el que hablabais, y copio literalmente, de "Morgan Freeman, protagonista de «Half-Life 2»". Y digo yo, ¿no es estaréis confundiendo de Freeman? ¿A ver si os queríais referir a su hermano, Gordon? ;-P ■ Julius



R. Venga, va, vale, nos hemos patinado, por supuesto. Achácalo a los duendes de la imprenta o a una afición desmedida por el cine de alguno de los miembros de la redacción :-D Al menos, estarás con nosotros en que si los "hermanos" Freeman intercambiaran papeles, "Robin Hood: El Principe de los Ladrones" hubiera sido mucho más divertida.

LA POLÉMICA DEL MES
Donde dije digo...



Me parece una barbaridad la nueva política de Sony que ahora, de repente, no sólo no condena la venta de bienes virtuales y personajes de «Everquest 2» sino que la patrocina, a través de su propio servicio de Sony Exchange. ¿Resulta que lo que hace dos meses estaba fatal ahora está bien? Pues en mi opinión permitir que la gente venda oro, objetos o personajes por dinero real desvirtúa completamente la experiencia de juego y le quita todo el mérito. Esperemos que Blizzard y compañía no se apunten al carro... ■ Killex

Éste si que es un tema polémico de verdad, pero de los gordos. Hemos recibido montones de cartas acerca de este asunto, tanto a favor como en contra y, de hecho, toda la comunidad de jugadores online parece igualmente dividida al respecto. La cuestión es que lo de la compraventa de objetos era una realidad que estaba ahí, así que a lo mejor no es tan mala cosa que, puestos a hacerlo, sean las propias compañías las que se encarguen de eso y no terceras empresas de dudoso origen, ¿no crees?

CARTA DEL MES

¿Un año prometedor?



● No sabeis la envidia que me dais todos los años por estas fechas cuando veo las fotos que os hacéis en el E3. Anda que no me molaría a mí ir algún año a Los Angeles a pasarme tres días viendo futuros videojuegos. Bueno, ya que este año al menos no ha podido ser, os hago la pregunta que me ronda la cabeza y es que si después de lo que habéis visto vosotros pensáis que los próximos doce meses van a ser tan geniales (en cuanto a juegos, claro) como los doce últimos. ■ Willy Fogg

R. El E3 mola, claro que sí, pero, ojo, que nosotros vamos allí a currar y la paliza que nos pegamos es considerable. Vamos, si no hay más que ver a Paco, nuestro director, que ha vuelto de allí como si viniera de una clínica de adelgazamiento (aunque algo debe tener aquello cuando ya está haciendo planes para el año que viene :-D). Y en cuanto a tu pregunta... la puedes contestar tú mismo echando un vistazo a los reportajes sobre la feria en este número ¡será como si hubieras estado allí!

Bonanza estratégica

● Me considero un estratega veterano y os escribo porque hacía mucho tiempo que no veía una concentración de títulos de calidad en el género como la que está prevista para los próximos meses. A los fantásticos «Empire Earth II» o «Imperial Glory», que acaban de aparecer, se les tienen que unir la expansión de «Rome», «Civilization IV», de Sid Meier, «Rise & Fall», de Rick Goodman, o «Rise of Nations 2». ¿Soy sólo yo o los estrategas tenemos que estar de enhorabuena? ■ Alejandro



R. No, no eres sólo tú, es que realmente se avecinan buenos tiempos para la estrategia. De hecho, como podrás comprobar en nuestro reportaje de este mismo número, este género ha protagonizado algunas de las presentaciones más espectaculares del E3. Vamos, que vas a tener más ejércitos para comandar que tu tocayo, "el Magno" ;-D

La vista atrás

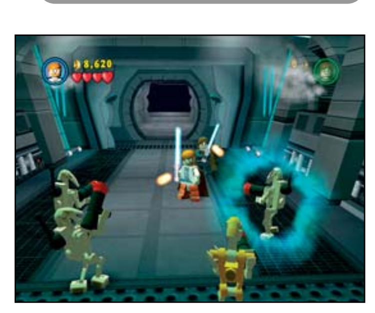
● Llevo enganchado a esto de los videojuegos más de 18 años, casi tantos como los que tiene vuestra (nuestra) revista y si os escribo es, en primer lugar, para felicitaros por el 20 aniversario de Micromanía y, sobre todo, para agradeceros la nueva sección Retromanía. Para mí, que viví todos aquellos juegos en primera persona, esas páginas son casi como una máquina del tiempo personalizada. No dejéis de hacerlas, por favor. ■ Antonio



R. Descuida, que tienes Retromanías para rato, porque si a vosotros os gusta leerla, imagínate cómo nos lo pasamos nosotros haciéndola, descubriendo cacharros de hace veinte años y sacando cajas y cajas de cintas de casete... ¡Como para dejarlo!

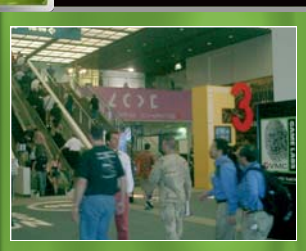
Fiel a Star Wars

● Os escribo para contestar al lector que el mes pasado criticaba el juego «Lego Star Wars» porque, según él, "no pega" con las películas. Bueno, pues yo sólo quiero deciros que ya me lo he acabado y que aunque me he jugado prácticamente todos los juegos que han aparecido bajo el sello "Star Wars", éste es probablemente uno de los más divertidos y de los que mejor me parece que reproducen el espíritu de la serie. Esa es, al menos, mi opinión. ■ Fran



R. Pues eso mismo es lo que decíamos nosotros, que es un juegazo de los buenos y que si se trata de buscar el "espíritu Star Wars", está a la altura de los mejores. Di que son muchos los lectores que han opinado como tú, así que parece que la idea general es que la "integridad" del universo Star Wars está a salvo.

FORMIDABLE



Otro año, otro E3. Un año más hemos podido comprobar de primerísima mano que la industria del videojuego, y en concreto, la del juego de PC, goza de estupenda salud. Y si no, juzgad vosotros mismos por los títulos que se han presentado: «Age of Empires III», «Spore», «Call of Duty 2», ... Vamos, que todo parece indicar que el próximo año va a ser muy, pero que muy interesante.

LAMENTABLE



Dichoso secretismo. Parece mentira que todavía algunas compañías tengan la dichosa costumbre de ir al E3 para enseñar sus próximos proyectos con cuentagotas y a puerta cerrada. «Alan Wake», «Unreal Tournament 2007», «Prey»... unos juegos realmente prometedores y que, sin embargo, por la forma de presentarlos se podría pensar que les da vergüenza enseñarlos.

Tu opinión es importante, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.
■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

preguntas sin respuestas

¿Cómo...

es posible que se sepa, al menos oficiosamente, que ya se está planificando el desarrollo de «Call of Duty 3» si todavía no hemos podido ponerle las manos encima a la segunda entrega de la serie?

¿Dónde...

vamos a encontrar la pasta necesaria para reemplazar nuestras recién adquiridas (y costosas) tarjetas gráficas, ahora que Nvidia ha anunciado una nueva generación de GPUs?

¿Qué...

hay de cierto en los rumores que dicen que ya está en marcha el desarrollo de la expansión de «World of Warcraft», de la que incluso ya se conocería el título: «The Burning Crusade»?

¿Quién...

iba a imaginarse que siete años después de su lanzamiento todavía iban a seguir saliendo nuevas expansiones para «Ultima Online»?

¿Por qué...

si los americanos tienen juegos basados en "CSI" o en "Urgencias" nosotros no podemos tener un videojuego de "Aquí no hay quién viva" o "Los Serrano"?

¿Cómo...

se explica que hayan asesinado a Morfeo nada más ponerse en marcha «Matrix Online», después de todo lo que aguantó el tío en las películas?

NOTA: Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.



La Réplica

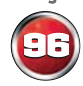
¿No estás de acuerdo con nuestra puntuación de un juego? ¡No hay problema! Escríbenos, dinos cuál es la nota que en tu opinión habría merecido ese título y explícanos tus razones.



Puntuación Micromanía

De película

Hacía mucho tiempo que no pasaba tanto miedo con un juego. Me parece además que toda la historia de las cámaras que se mueven y las salpicaduras cuando estás en la cubierta del barco es una idea genial. Los gráficos son estupendos, la ambientación excelente... vamos, ¿qué más se puede pedir? ■ Ana Aguilar

La otra nota 



Todo lo que dices de «Cold Fear» es cierto, pero tiene también un pequeño problema, y es que no es demasiado largo. Vale que su bajo precio hace que no sea un problema muy grande, pero la verdad es que una vez que te "metes en faena" da rabia acabarte el juego tan deprisa.

M.J.C. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

Anticuado

Creo que se trata de un juego bastante anticuado, que tiene poco que ver con la calidad de los títulos más recientes del género. Si lo hubieran lanzado al mismo tiempo que en el resto del mundo habría estado bien, sí, pero creo que ahora llega demasiado tarde. ■ Alex Urda

La otra nota 

No me parece justo valorar este juego por los méritos de sus competidores. Es cierto que hay juegos más recientes con una tecnología más espectacular, pero eso no quita para que su acabado sea bastante más que aceptable. Si a eso le sumamos una enorme cantidad de opciones y su traducción al castellano (especialmente importante en este tipo de juegos), el resultado es un juego muy actual y recomendable.

D.R.L. (Autor de la review)

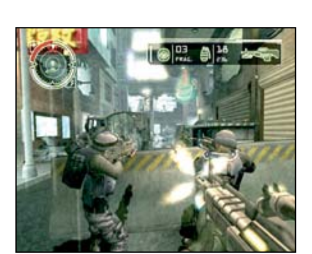


Puntuación Micromanía

Muy entretenido

Me he llevado una sorpresa muy agradable con este juego que es muy divertido y jugable. Nada más comenzar a jugar ya estás en medio de una batalla espectacular y a partir de ahí el ritmo no decae, sino que aumenta. Creo que hubiera merecido más nota. ■ Luis Herrera

La otra nota 92



Es verdad que una de las virtudes de este juego es su ritmo frenético, que nos ofrece acción sin respiro. Lo que pasa es que para merecer esa nota su jugabilidad debería ser algo más variada, porque lo cierto es que después de jugar durante un rato el sistema de juego se vuelve algo repetitivo. Es divertido, sí, pero hubiéramos esperado que tuviera algo más de profundidad.

M.J.C. (Autor de la review)

Stronghold 2 85

Puntuación Micromanía

Poco variado

La verdad es que esperaba más de este juego. Los gráficos son interesantes, sí, y la posibilidad de construir tu propio castillo está muy bien, pero a la hora de combatir todo es bastante repetitivo y los combates son todos muy parecidos entre sí. ■ Manuel García

La otra nota 



Hombre, si te fijas sólo en lo militar, es cierto que el juego resulta a veces muy simplista, pero yo creo que eso se compensa con la profundidad y abundancia de opciones del apartado económico. Si buscabas un juego sólo de combates es lógico que estés defraudado, pero yo creo que como juego de estrategia, en general, es realmente completo.

L.E.C. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

Sin traducir

Me parece que al puntuar este juego no habéis tenido en cuenta que no está traducido al castellano y eso es un problema gordo. En un juego de acción a lo mejor no es tan importante, pero en un simulador resulta imprescindible entender sin problemas el interfaz. ■ Luis Paz

La otra nota 

Tienes razón, la falta de traducción es un problema importante en un simulador, pero sucede que nos encontramos ante un simulador tan excepcional que yo creo que incluso así merece una nota tan elevada. Sencillamente es de lo mejor en su género.

A.T.I. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

Mucha estrategia

Creo que es un gran juego, con mucha profundidad y repleto de opciones. Además, los gráficos son buenos y el realismo es enorme. No entiendo por qué no lleva más nota. ■ Mar Díaz

La otra nota 



Sucede que la profundidad estratégica de «1944» no está acompañada por un sistema de juego amigable y, claro, se vuelve algo confuso si no eres un experto del género. Además el juego carece de escenarios individuales, y eso en un juego de este tipo es un problema considerable.

J.P.V. (Autor de la review)



EN EL PUNTO DE MIRA

Imperial Glory



Puntuación Micromanía



La otra nota

Como el mejor

Yo creo que el último trabajo de Pyro está a la altura de «Rome. Total War» y que debería llevar, al menos, la misma nota. Me parece, incluso, que en algunos aspectos es superior a aquél. Las batallas navales, sin ir más lejos, son todo un acierto. ■ Saúl Fernández

Sin duda, «Imperial Glory» es un gran juego, y por eso lleva una gran nota, pero para estar a la altura de «Rome» necesitaría un nivel añadido de agilidad, porque en ciertos momentos, como en los combates navales, resulta un poco "espeso" y la inteligencia artificial no llega a la brillantez de «Rome». L.E.C. (Autor de la review)

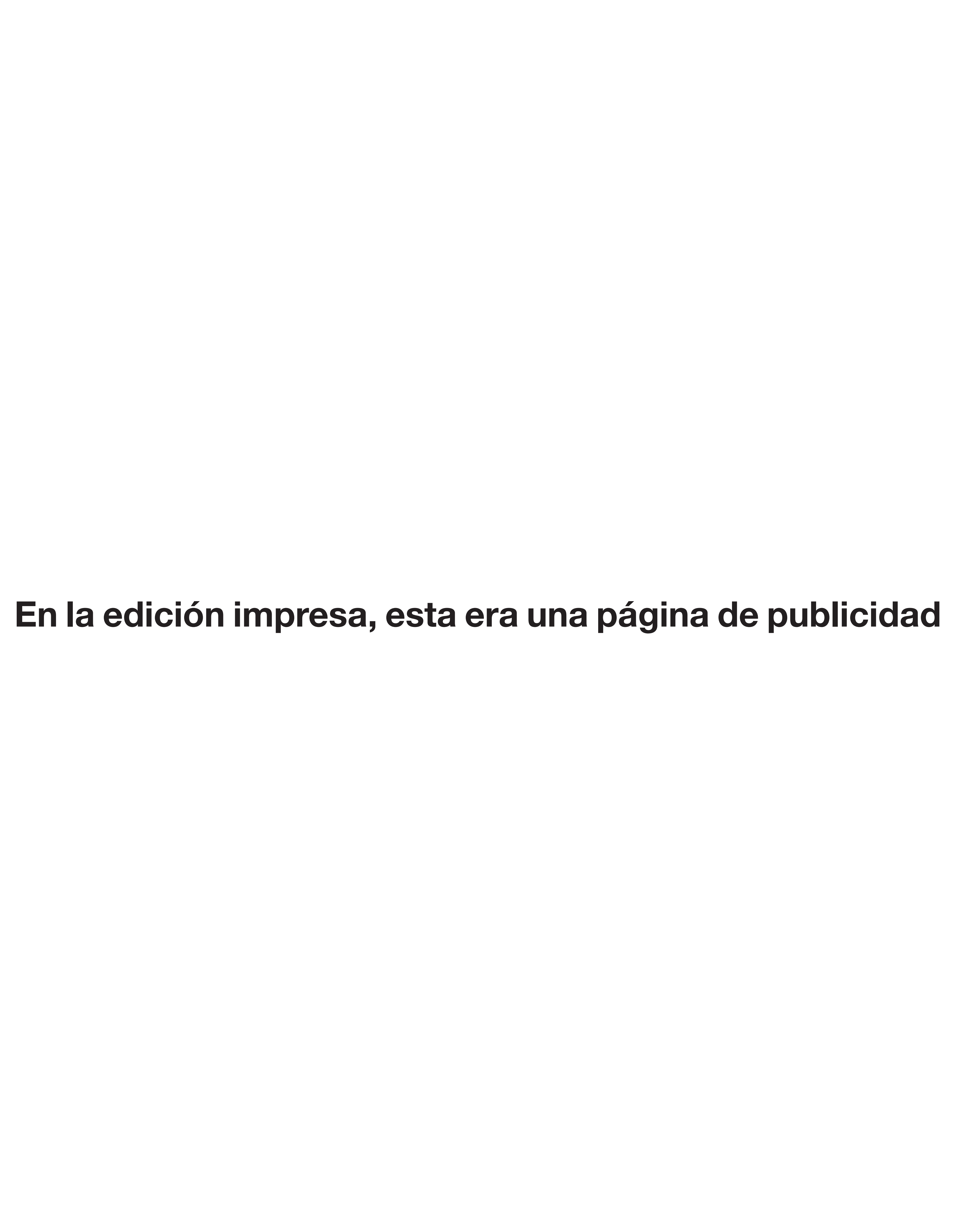


La otra nota

Le falta chispa

No es que me parezca malo, qué va, pero me parece que no tiene lo que hay que tener para estar en la división de los "pesos pesados". Las batallas navales me resultan muy lentas y pesadas, y las batallas terrestres bastante confusas, la verdad. ■ Miguel Ángel Ruiz

Estoy de acuerdo contigo en que las batallas navales podrían haberse resuelto de otra forma más ágil, pero en cuanto a las batallas terrestres, bueno, cuando dos ejércitos gigantescos se enfrentan uno debería esperar un cierto grado de confusión, al menos si se pretende un mínimo de realismo. En cualquier caso, a mí me parece que por la variedad de opciones que ofrece, «Imperial Glory» sí que es un juego de altura. L.E.C. (Autor de la review)


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

HAMBRE DE TERROR Y GORE

«F.E.A.R.» IRÁ MÁS ALLÁ DEL HORROR CONOCIDO. Su peculiar mezcla de acción y terror. Su elevado nivel de violencia. Su acción teñida de rojo sangre –con su correspondiente opción de desactivación en la versión final, claro–... ¿Te suena todo esto? Probablemente hayas leído cosas similares sobre cualquier «Resident Evil» o «Silent Hill»... Vale, pues olvídalas, porque lo de «F.E.A.R.» no sólo es distinto sino mucho más inquietante.

NO TODO ES VIOLENCIA. «F.E.A.R.» es un juego que no sólo quiere ir a tu estómago, sino también a tu cerebro. Lo que verás será inquietante, pero lo que no veas, lo será aún más. Esas elipsis se refuerzan, además, con unos efectos de sonido, músicas, gritos y diálogos que te ponen los pelos como escarpias, sólo imaginando lo que está sucediendo a tu alrededor... Si la ambientación suele ser importante en los juegos, en «F.E.A.R.» será vital.



¡No le tengas miedo a la acción!

F.E.A.R.

No dejas de oír a esa extraña niña por todos lados, pero no sabes dónde se esconde. Encima, esos malditos soldados no dejan de aparecer por todos los rincones... Y tanta sangre... ¿De dónde sale tanta sangre? Pero, ¿qué está pasando...? Es sencillo, acabas de entrar en «F.E.A.R.». ¿Quieres conocerlo más?

Lo de mantener los detalles de un proyecto en secreto hasta el momento, casi, en que el juego se pone a la venta, parece haberse convertido en una más de las modas que últimamente han asaltado a las compañías y a los creadores de juegos.

El último ejemplo es el impresionante «F.E.A.R.», de Monolith. Lo vimos el año pasado en el E3. Nos dejó alucinados. Y luego, sólo ha habido un puñado de imágenes nuevas y algo de información con cuentagotas. Y, durante todo este tiempo, ¿qué ha pasado? Pues, por lo que sabemos, mucho y muy bueno.

Monolith, de todos modos, sigue siendo de lo más cuidadosa con los secretos del guión y te cuenta los pequeños detalles con cuidado y en dosis muy pequeñas. Casi parece más una estrategia para hacerse los interesantes que una política de prevención de filtraciones no deseadas.

Pero hay que reconocer que les funciona, porque después de mucho perseguirlos, nos han dejado ponerle las manos encima a una primera versión jugable de «F.E.A.R.», en modo individual y, ¡bueno...! aún estamos asustados, nos chorrea el sudor por la frente, nos tiemblan las manos y sólo podemos pensar en una cosa: queremos más. Queremos seguir jugando con «F.E.A.R.», porque esto no es, desde luego, un juego de acción típico.

«F.E.A.R.» es una mezcla de acción, terror psicológico y gore, con un diseño impresionante y casi cinematográfico

SENSACIÓN EXTRAÑA

En nuestra experiencia con «F.E.A.R.» hemos sentido sensaciones sobrecogedoras, visto cosas inexplicbles y escuchado voces de personajes que no estaban allí. Y no es que nos hubiéramos vuelto locos, no... ¿o sí? Es difícil explicarlo, porque «F.E.A.R.» es un juego que está pensado para –¡qué ironía!– que sea él quien juegue contigo, te de sorpresas constantes y te deje con una extraña sensación en el cuerpo cada vez que te pones a jugar. Es una acción inquietante, en el mismo sentido que lo son títulos como «Silent Hill» pero también «Doom 3». De hecho, la combinación de ambos conceptos es su aproximación más inmediata. Pero en cuanto empiezas a jugar, además te fijas en que bebe de otros títulos como «Max Payne» –con una especie de "tiempo bala" que convierte los combates en unespectáculo–, o incluso de películas como "The Ring".

Si todo esto te despista un poco no te preocupes. Es normal. Tanto que entre el secretismo de Monolith y lo desasosegante que puede ser jugar con «F.E.A.R.», todavía le estamos buscando explicación a muchas de las escenas que hemos vivido en este primer acercamiento al juego. Bueno, a eso y a las pesadillas que estamos teniendo con esa maldita niña del juego... ▸▸





- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **Monolith/Vivendi**
- Distribuidor: **Vivendi**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Otoño 2005**
- ***www.whatisfear.com***

LAS CLAVES

- Combinará acción de lo más intenso con una compleja historia de terror y ciencia ficción.
- Aunque se jugará en primera persona, incluirá habilidades especiales del estilo del tiempo bala.
- Tendrá un nivel de violencia realmente elevado que no lo hará apto para todos los públicos.
- Su ambientación será de lo mejor que hayas visto. Deja una sensación muy rara e inquietante.
- Algunos personajes siguen siendo un misterio, como Alma, aunque se sabe que tendrán un papel vital en el guión.
- Tendrá multijugador, con modos que aprovecharán su especial tecnología.

PRIMERA IMPRESIÓN

Salvaje. Acción total y un terror que va tanto al cerebro como a las tripas. Promete ser genial.



▲ ¡PARA YA, MALDITO! El enemigo es tan resistente como inteligente. Se mueve constantemente, se oculta tras objetos, no para de atacar...



▲ ¿QUIÉN ES TU VERDADERO ENEMIGO? Soldados clon –aunque esto no sea Star Wars–, mutantes... ¿fantasmas? El repertorio de enemigos en «FEAR» es abundante pero... ¿seguro que todos van contra ti?



▲ UN ENTORNO COMPLETAMENTE REAL. Los gráficos en «F.E.A.R.» son, casi, casi... mejores que en «Half-Life 2»... Hala, ya está dicho.



▲ ¡VOLANDO POR LOS AIRES! Mucho ojo a la física en «FEAR». Todo lo que se mueve, puede volar por los aires... ¡y golpearte!

¡PARA MORIRSE DEL SUSTO!



VEO COSAS Y OIGO COSAS... ¿QUÉ ME PASA? La confusión, desorientación y sentimiento de "locura" que a veces llegarás a sufrir jugando a «F.E.A.R.» no será casual. Tú parte de la base de que Monolith quiere ofrecerte una experiencia de juego que aúne acción con una especie de masaje de cerebro en lo que llaman "teatro de horror mental"... o, en otras palabras, hacerte creer que contemplas cosas que en realidad no serán más que ilusiones creadas por tus enemigos durante el juego. ¡Para fliparlo!

▸▸ PAXTON LIBERADO

Así da comienzo «F.E.A.R.»: un extraño personaje está preso en una celda. Su nombre, como más tarde descubrirás, es Paxton Fettle. Se trata de un oficial militar clonado, que además ha sido mejorado con habilidades psíquicas para el combate. Le ocurre algo extraño. Está como murmurando algo entre dientes, arrodillado en el suelo, cuando de repente la puerta de su celda se abre y recibe una extraña visita: una niña. La cámara cambia de perspectiva y nos alejamos de Paxton, pero algo le debe haber ocurrido, porque oímos un grito desgarrador en su celda...

Aunque los secretos que aún oculta son muchos, el guión de «F.E.A.R.» promete ser algo sobresaliente

Impresionante, ¿no? Pues esto es sólo el principio. Poco después entra en acción tu grupo, el F.E.A.R. (First Encounter Assault & Recon), un equipo militar de elite especializado en situaciones que tengan que ver con lo paranormal, al que te acabas de unir.

Las grabaciones de unas cámaras de seguridad han detectado a Fettle asaltando el complejo donde estaba recluido, al mando de un pequeño ejército de soldados clon, a los que parece controlar con su mente. Pero, además, las imágenes revelan que ha desarrollado un inusual apetito por la carne y la sangre humanas...

ENTRADA EN ACCIÓN

A partir de aquí, tu condición de novato no te impide entrar en acción, llegando hasta el complejo asaltado e investi-





▲ ¡LISTOS COMO ELLOS SOLOS! Algo que te va a dejar bastante impresionado en el juego es la capacidad que tiene el enemigo para moverse, cubrirse unos a otros y usar el escenario para protegerse. ¡Son listos como demonios!



▲ ¡UN BAÑO DE SANGRE! Aunque a simple vista parezca que por aquí ha pasado un ejército, a lo mejor ha sido tan sólo una niña... Ten mucho cuidado con lo que veas, oigas y toques en «F.E.A.R.». No todo es lo que parece...

gando lo que ha pasado, para eliminar a Paxton y a sus secuaces con tu arma en la mano. Lo único malo es que cuando llegas allí... empiezas a ver cosas muy raras y a oír otras que no están allí. ¿Qué demonios te está pasando? Sólo que acabas de entrar en «F.E.A.R.» y esto, amigo, es sólo el principio.

¡A BORBOTONES!

Con lo que hemos visto hasta aquí, preferimos ahorrarnos el contarte más cosas sobre la historia de «F.E.A.R.». Sólo ten por seguro algo: la acción será lo más intenso que hayas vivido nunca, te vas a llevar unos sustos tremendos y lo que vas a ver en pantalla te parecerá tan real como espectacular en cuanto a sus efectos visuales.

Todo, en realidad, está relacionado. Desde la simulación física, que convertirá cada escena de combate en un pandemonio de objetos volando, chispas saltando, polvo que entorpece tu visión y sangre que chorrea a borbotones de los enemigos, hasta los detalles del guión, como que cuando acabe esa escena de combate veas extrañas sombras a tu alrededor, oigas risas y llantos de alguien que no está ahí, o notes como algo cambia en el escenario y, por ejem- ▶▶

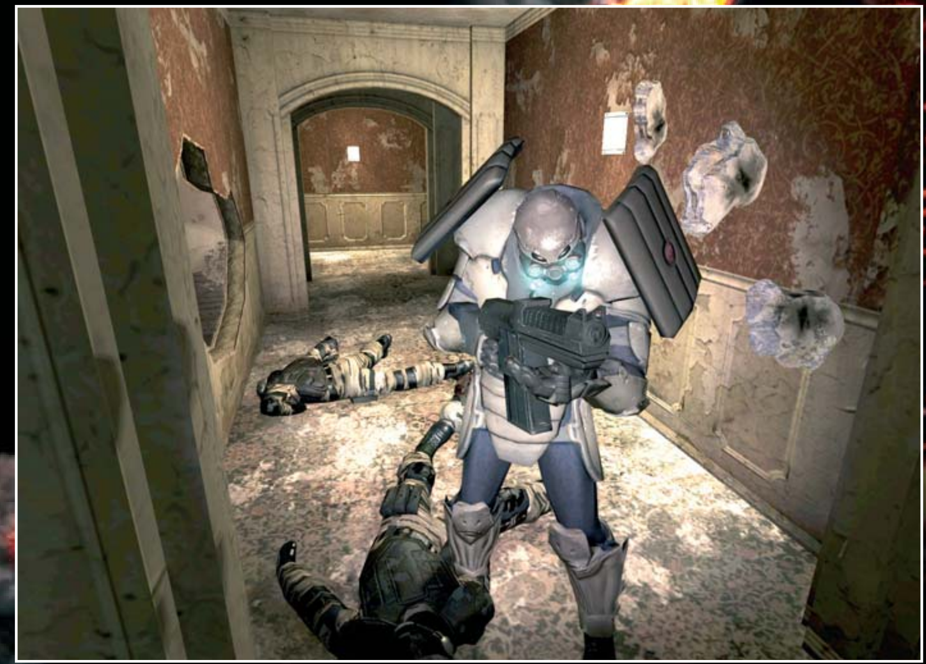
ACCIÓN, TERROR, TIROS Y... ¿TIEMPO BALA?



HABILIDADES ESPECIALES. «F.E.A.R.» no es un juego de acción típico, como ya has podido comprobar. Y ya no nos referimos sólo a su guión o su ambientación. Aunque tu papel no es el de un "súper soldado" ni nada parecido, sí cuentas con unas ciertas habilidades especiales que te serán de mucha ayuda en el combate. El "tiempo bala" es una de las más importantes. No es exactamente como en «Max Payne» pero los resultados son parecidos: ralentiza el tiempo, muévete –¡y mira como las balas trazan su trayectoria!– y cárgate al enemigo sin que se de cuenta...



▲ ¡ESO TIENE QUE DOLER! No te alteres si ves escenas tan fuertes como ésta en el juego. Te avisamos desde ya que su nivel de violencia será altito...



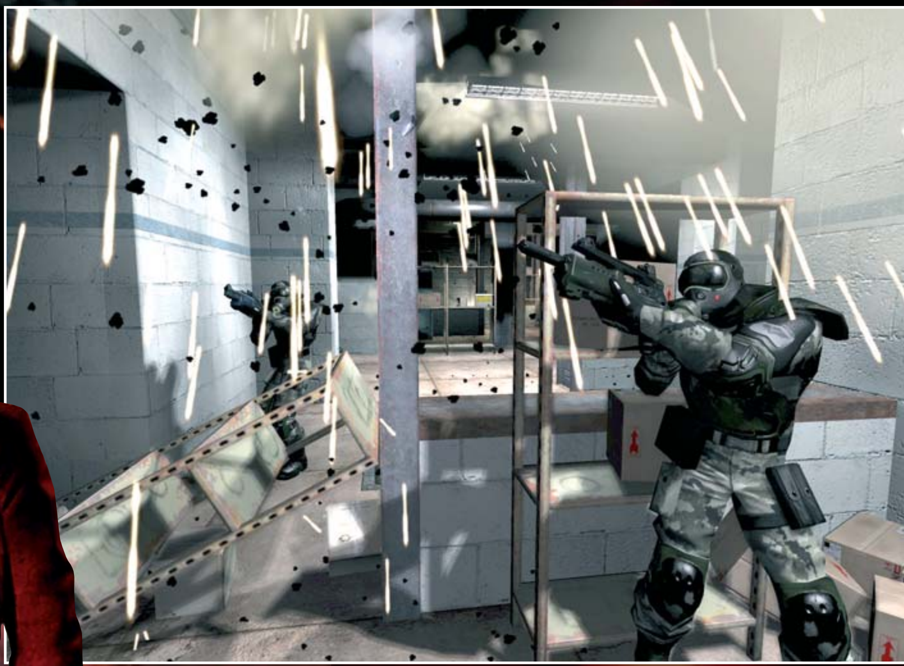
▲ ¡ARRASA CON TODO! Uno de los apartados que definen a «F.E.A.R.» en su tecnología es la posibilidad de arrasar escenarios, casi por completo, entre tus disparos y granadas, y las del enemigo.

HOLA, ME LLAMO ALMA... ¿QUIERES MORIR CONMIGO?

¿QUIÉN ES ESE "ENCANTO" DE NIÑA QUE SALE EN «F.E.A.R.»? Ese es uno de los grandes secretos que Monolith está guardando bajo siete llaves. De momento, sólo nos han contado que su nombre es Alma y que, evidentemente, es una criatura más que singular, con un considerable apetito por el caos, la destrucción y la mutilación.

ESTA CHICA ES UN DEMONIO... ¿o es un fantasma? ¿O quizá se trata de una poderosa mutante? Lo único que podrás afirmar es que te llegará a desquiciar durante el juego, apareciendo y desapareciendo delante de tus ojos. La oirás, pero no la verás. Y, si la ves, quizá hubieras deseado no haberlo hecho... Prepárate para una buena ración de sobresaltos y sustos.





▲ ¡VIENEN POR TODASD PARTES! Ya puedes andar con mil ojos cuando se te cruce un soldado enemigo por delante ya que, por lo general, no suelen ir solos. Casi siempre le acompañará uno o dos más...

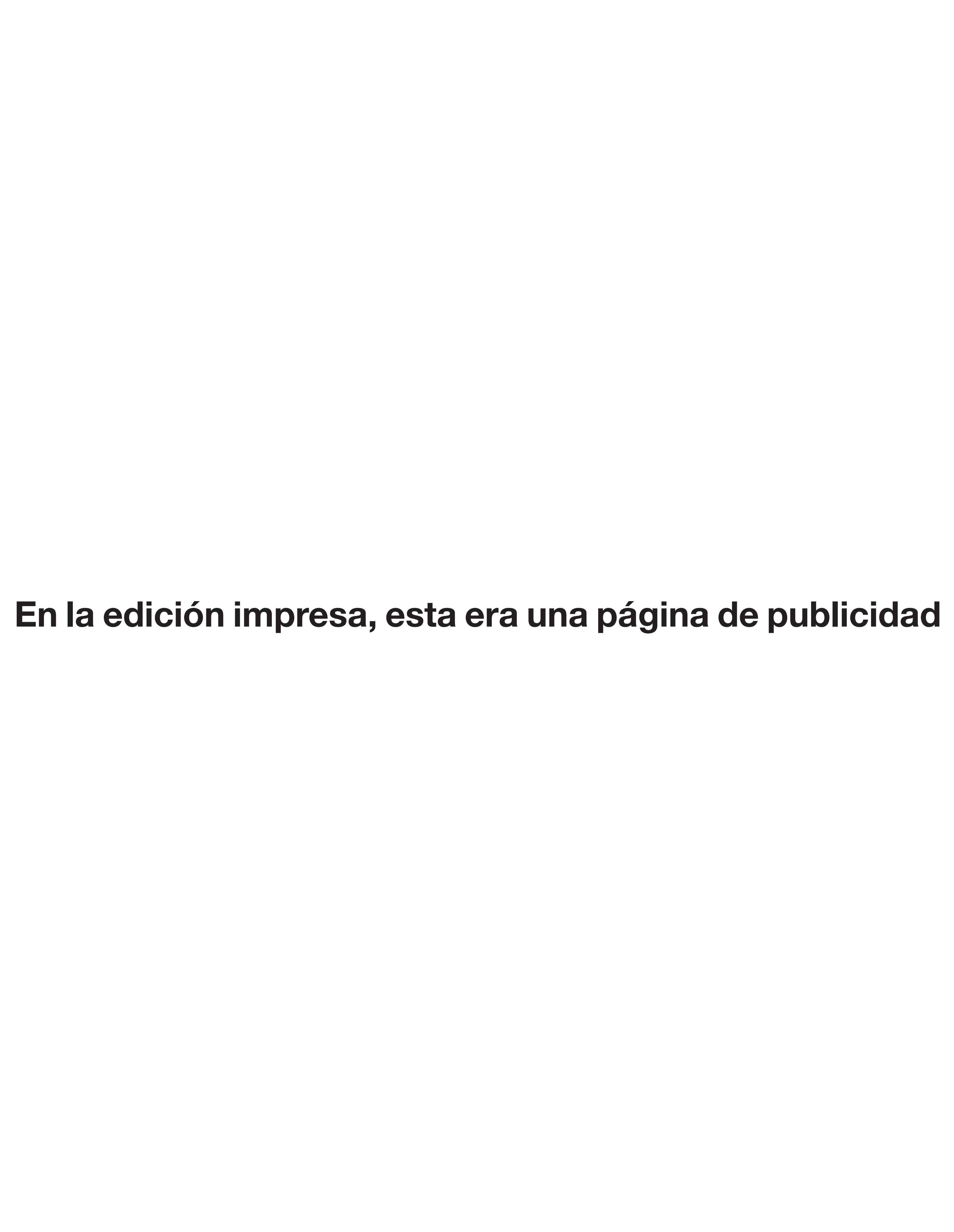
►► plo, empieza a chorrear sangre de las paredes y del techo, y una niña pequeña viene andando por el mismo cabeza abajo, hacia ti, para desaparecer un segundo después. ¿Qué, te parece que estás ante un juego más de acción?

Pero lo mejor de «F.E.A.R.» no es sólo esta excitante mezcla de acción y horror. Lo mejor es la ambientación global, potenciada por un audio increíble –en 5.1–, una tecnología gráfica fantástica y una acción como no hemos visto en mucho tiempo. Todo vuela por los aires, el tiempo bala da un toque especial al combate contra enemigos de comportamientos casi humanos, y además están los sustos....

Muchas veces lo que oigas, y no lo que veas, será más terrorífico que las escenas más gore que presencies...

¡SE TE VA A HELAR LA SANGRE!

Eso de andar, disparar y matar enemigos está muy bien, pero lo de que se te aparezcan personajes que no están ahí, que tus marcadores se desvanezcan, que tengas alucinaciones visuales y sonoras y que te lleves un susto detrás de otro es lo que hace de «F.E.A.R.» algo único, sublime y de lo más impresionante que vas a jugar este año. Nosotros estamos ya deseando echarle las garras a una nueva beta. Y es que eso de pasar miedo, mola. ■ F.D.L.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad





















El E3 2005 descubre lo mejor de lo mejor

EL FUTURO SE ESCRIBE EN PC

Mayo, 2005. Los Ángeles. Una nueva edición del E3 nos ha llevado hasta California para comprobar que la feria sigue siendo una cita ineludible y que tu PC está en mejor forma que nunca... ¿Entras?











LAS 10 CLAVES DEL E3

- **LAS NUEVAS CONSOLAS** han iniciado debates sobre cuál es mejor y cuál peor. Curioso, teniendo en cuenta que son prototipos y aún no existen...
- **¡CUIDA DE TU PC!** Porque tendrá que estar en plena forma para tanto juegazo como hay en camino.
- **¿DEMASIADA GENTE?** 20.000 personas más... ¿son demasiadas en sólo un año, sin aumentar el aforo del E3?
- **ACCIÓN Y ESTRATEGIA** siguen siendo los géneros que dominan en PC. Y que sigan así, vistos los juegazos que hay.
- **SPORE.** La nueva locura de Will Wright es tan rara como –en apariencia– genial. Como funcione en condiciones será una revolución...
- **LAS "EXPOS" INTERNAS** empiezan a convertirse en tradición. Lo retro e Into the Pixel han repetido, de 2004.
- **CADA VEZ MÁS REALES.** ¿Es bueno que se tienda a buscar el realismo exagerado, no sólo visualmente? Es impactante pero no siempre convincente.
- **AGE OF EMPIRES III.** Vale, no será la repanocha en originalidad, salvo lo justo, innovando sólo donde debe, pero es pura jugabilidad.
- **EL ROL.** Que parece que se anima bastante este año (y quizá hasta el que viene), con la aventura que no le va a la zaga. ¡Bien!
- **SI NO HAY JUEGO...** al menos mira a las chicas. Eso es lo que piensan en muchas compañías, porque asombrosamente de algunos juegos sólo se exhibía un logo... ¡pero había chicas promocionándolo!

En este E3 se han visto auténticos juegazos para PC, que sigue siendo el formato favorito de todos los grandes estudios y creadores

El E3 –por si no te lo hemos dejado bien claro durante los últimos once años– es la feria más importante de juegos de todo el mundo. Medio espectáculo, medio evento profesional, allí se dan cita diseñadores de juegos, distribuidores, prensa y demás miembros de la industria. Porque lo de los juegos es un arte y una industria. Este año, además, la cosa ha quedado más clara que nunca, con los grandes del universo consolero pugnando por demostrar al mundo que su nueva máquina es (será, cuando salga, vamos) la octava maravilla y que, por supuesto, es muy superior en todo a la consola de la competencia.

En medio de estas discusiones bizantinas sobre si los vídeos y demos técnicas de las consolas son tal o cuál, los que nos inclinamos por el PC, que somos más prácticos para estas cosas, nos hemos dedicado a ver juegos, que es de lo que se trata, y de dejar lo del hardware para cuando nos toque cambiar la tarjeta gráfica, que esperemos que sea muy tarde –aunque nos tememos que será más bien pronto...

Y, ¿qué hemos visto? Pues lo que vas a encontrar en estas páginas es una selección de las auténticas "delicatessen" de PC. Esos juegos de los que vas a hablar, a leer, a esperar y desear. Juegos que te van a hacer soñar pero, lo mejor de todo, juegos reales. En funcionamiento, jugables, palpables... Y son UNA PASADA. Lo del PC este año se ha salido, de verdad. Acción, estrategia, rol, aventura... Todos los géneros, en mayor o menor cantidad de títulos, han dicho "aquí estoy yo". Y nos han enseñado los que, aunque suene muy prematuro –que lo es, no lo negamos–, tienen visos de clásicos: «Age of Empires III», «Spore», «FEAR»...

Descúbrelos en las siguientes páginas, porque tienes que verlos. Y si no tienes bastante con lo que hay en estas páginas, mira el DVD de este mes, porque es el complemento perfecto para este reportaje. Pero, te lo advertimos. No vas a tener bastante. Te vas a enganchar a los juegazos del E3. Este reportaje te resultará altamente adictivo y empezarás a soñar con jugar con estos títulos... Ya sabes, el que avisa...






AQUELLOS VIEJOS CACHARROS...

EL ESPÍRITU RETRO HA INVADIDO EL E3 2005. Aunque parezca mentira, no sólo de novedades vive la feria más importante del videojuego. Y es que, desde la edición del año pasado, lo retro tiene un importante –y nostálgico– hueco en el E3. Aquí puedes ver algunas de las máquinas recreativas, consolas y ordenadores que dieron el banderazo de salida hace veinte, treinta y más años, a lo que hoy es tu diversión favorita y una de las industrias del ocio más florecientes en todo el globo. ¡Ay, que tiempos!

LAS CIFRAS DEL E3

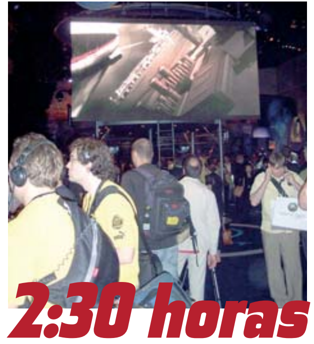
24 horas

Viendo juegos, sin parar, sumando los tres días que dura la feria (y algún extra que hemos visto fuera de ella...)

70.000



Personas ha sido el total del público registrado asistente al E3 2005. Casi ¡¡20.000!! más que el año pasado. Como siga así, en el próximo E3 vamos a tener que pedir turno para poder pasar...



2:30 horas



De tiempo medio de espera si querías ver algún juego mostrado a puerta cerrada en los eventos "públicos", sin cita previa. Y luego, además, estaban los "privados", sólo para "vips"...



30 minutos

Es el tiempo medio que te podías tirar en una cola, para conseguir un simple refresco o un sandwich con vete a saber qué ingredientes, dada la avalancha de gente que había en la feria.

5.000



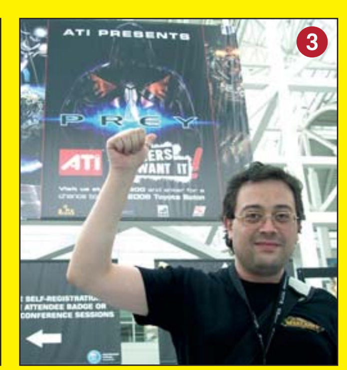
Juegos y productos –¡que se dice pronto!– es el dato oficial que la organización del E3 ha facilitado sobre la cantidad de títulos y proyectos que se han presentado este año. No te quedes sólo en PC, claro, hay que sumar consolas, portátiles, teléfonos móviles...

LA QUE SE MONTAN ¡¡EN SÓLO TRES DÍAS!!

¡TODO LO QUE HAY QUE VER! 1 ¿Por qué está tan contento nuestro director? ¡¡El muy tunante acaba de jugar a «F.E.A.R.»!! 2 J.L. Sanz, colega y redactor jefe de Computer Hoy Juegos con uno de sus ídolos de la infancia... 3 ¡Queremos jugar con «Prey», ya! Pero nos dicen que hasta 2006, nada 4 Nuestro dire ha visto «Scarface». Se le ha puesto una cara muy rara y jura que "eso" es azúcar...









Los 10 juegos que no te podrás perder



AGE OF EMPIRES III

MICROSOFT/OTOÑO 2005

La estrategia se viste de gala para el regreso de una de las sagas más famosas de la historia.



F.E.A.R.

VIVENDI/OTOÑO 2005

¡Vas-a-alucinar! «FEAR» será un juegazo, de esos por los que harías cualquier cosa por tenerlo...



HELLGATE LONDON

NAMCO/FINALES 2005

¡Que vienen los "Diablos"...! Rol y acción de lujo, por los creadores del clásico. Impresiona, ¿eh?



PREY

TAKE 2/2006

Una de las grandes sorpresas de la feria y la prueba de que en la acción aún se puede innovar.



QUAKE 4

ACTIVISION/OCTUBRE 2005

«Quake» sigue siendo «Quake», y los chicos de Raven están desarrollando un juego brutal.

GENIOS Y FIGURAS... CON MICROMANÍA

Y SON AMIGOS NUESTROS Y TUYOS... Míralos bien, porque ellos serán los responsables de algunas de las joyas de los próximos meses para tu PC... o de algunos de los grandes fiascos –¡ojalá que no, caramba! Estuvimos con más de estos "genios" de los juegos, pero ¡no nos caben todos! Eso sí, todos estos –y los que no salen– nos felicitaron por nuestros 20 añazos... ¡Que majos!





▲ Bruce Shelley (izquierda), tan contento con su nueva Micromanía, tras mostrarnos «Age of Empires III». Como David Cage (derecha) se nos puso "celosón", le tuvimos que regalar otra por su «Fahrenheit».





▲ A Bill Roper (izquierda) ya te lo "presentamos" el mes pasado con «Hellgate London». Ahora mira lo feliz que está Will Wright (derecha), después de inventarse una genialidad tan marciana como «Spore».





▲ Michel Ancel (izquierda) no sólo se inventó a Rayman sino que, como le pareció poco, ahora diseña el nuevo «King Kong». Toby Gard (derecha) ha "vuelto al redil" y vuelve a dar vida a Lara Croft...



INTO THE PIXEL: EL ARTE DIGITAL

LOS JUEGOS SON UN ARTE. Estamos de acuerdo, ¿no? Pues tampoco está de más reconocerlo. Into the Pixel es una exposición dentro del E3 que se centra, precisamente, en eso: reconocer y premiar los mejores diseños creados para videojuegos.



MUCHOS JUEGOS Y... ¡¡MUCHAS CHICAS!!

¿QUÉ TE RESULTA MÁS ATRACTIVO? Parte de la base de que los americanos son de los más listos en esto del espectáculo –y el E3 no deja de serlo en cierto sentido– y que saben vender neveras en el polo. Así que, si además de un buen juego te ponen al lado una chica guapa, entre un público masculino en un 90%... Pues ya sabes lo que sale: estas fotos que ves aquí y alguna otra que nos guardamos (somos malvados...)



RISE & FALL

MIDWAY/OTOÑO 2005
Todo el genio de Rick Goodman sale de nuevo a flote con su próximo proyecto. Hay que verlo...



SPORE

MAXIS/E.A./FINAL 2006/2007
¿Will Wright está muy loco o es más genial aún de lo que pensamos? La respuesta, en «Spore».



THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION

TAKE 2/OTOÑO 2005
¡Madre mía, vaya juegazo este «Oblivion»! El rol más real y apasionante que hayas visto.



TOM CLANCY'S GHOST RECON 3

UBISOFT/OTOÑO 2005
La acción táctica vuelve a la actualidad con un juego tan real que hasta te parecerá mentira.



UNREAL TOURNAMENT 2007

EPIC/PRIMAVERA 2006
La acción mutijugador ya tiene un nuevo pretendiente al trono, y es más espectacular que nunca.

Un año repleto de acción

¡¡ADRENALINA POR CHORROS!!

No nos cabe la menor duda ante el panorama de los juegos en este último E3... ¡A ti te gusta mucho la acción, perillán! Bueno, y a nosotros, qué caray. Aunque es algo sobre lo que ya teníamos nuestras sospechas. No te lo decimos por ir de listos, sino porque viendo cómo ha estado la cosa en las novedades de la feria de Los Ángeles, hemos desechado cualquier posible idea que tuviéramos en sentido contrario. Y es que la acción, amigo, ha dominado el E3 con más facilidad que Palpatine al pobre Anakin Skywalker.

No se nos da bien leer en las mentes de los diseñadores de juegos, pero nos da que en este hecho han tenido mucho que ver varios factores, aunque algunos te parecerán un tanto peregrinos. Como el de las nuevas consolas. Sí, sí... si ya sabemos que tú lees Micromanía para saber ▸▸

PREY

➲ Compañía: Human Head/3D Realms/Take 2 ➲ Lanzamiento: 2006

DE JUEGO CANCELADO HACE SIETE AÑOS a convertirse en una de las mayores sorpresas del E3. El juego de Human Head y 3D Realms, además, ha dejado asombrado al respetable por su espectacular puesta en escena, tremendo realismo y original diseño. El motor de «Doom 3» permite crear algunas de las secuencias de acción más impactantes que jamás hayas visto. Un juego que llamado a ser uno de los grandes del género.

➲ ¡PORTALES POR DOQUIER! La jugabilidad se basa en el uso de portales que aparecen en cualquier momento dejando el paso libre a nuevos enemigos y escenarios.
➲ ¡PONTE CABEZA ABAJO! En «Prey» podrás caminar por los escenarios... ¡al revés!



TOMB RAIDER LEGEND

➲ Compañía: Crystal Dynamics/EIDOS ➲ Lanzamiento: Otoño 2005

LA VUELTA DE LARA CROFT a la actualidad del PC no puede tener mejor pinta. El regreso de Toby Gard a la serie pretende realzar las cualidades del personaje y devolverle su carisma y prestigio.



PRINCE OF PERSIA 3

➲ Compañía: Ubisoft ➲ Lanzamiento: Otoño 2005

EL PRÍNCIPE REGRESA con un diseño espectacular, más acción que nunca, nuevos desafíos y un oscuro alter ego del protagonista como base de un guión más adulto y atractivo que en juegos anteriores.



TOM CLANCY'S GHOST RECON 3

➲ **Compañía:** Ubisoft
➲ **Lanzamiento:** Otoño 2005

LA TERCERA PARTE de «Ghost Recon» está en marcha para este año y, creenos, tras haberlo visto te aseguramos que será un juego espectacular. La acción se traslada a ciudad de Méjico, donde la guerra urbana te mostrará una acción tan real como sobrecogedora. Excelente ambientación y realismo total para un juego que se ha aupado como uno de los grandes del E3.

➲ **REALISMO TOTAL.** Por momentos resulta difícil creer que es sólo un juego.
➲ **ARMAMENTO FUTURISTA.** Tu grupo contará con armas y gadgets de lo más sofisticado.
➲ **¡MÉJICO ARDE!** El escenario principal del juego se situará en ciudad de Méjico.



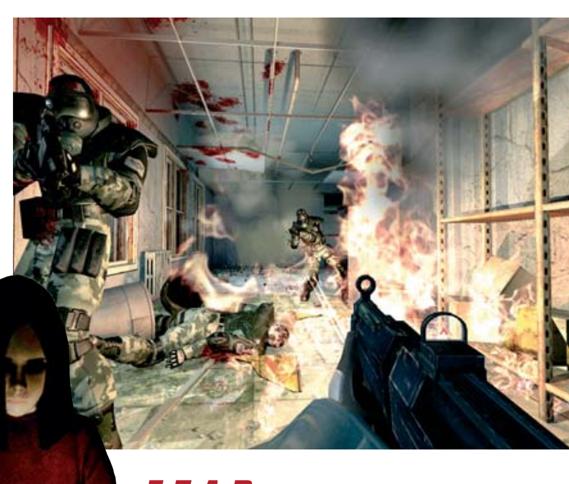


COMMANDOS STRIKE FORCE

➲ **Compañía:** Pyro Studios/EIDOS ➲ **Lanz.:** Septiembre/Octubre 2005

LOS JUEGOS "MADE IN SPAIN" siguen pegando fuerte en el E3. La última producción de Pyro ha sido de las más aclamadas por combinar, como siempre, talento, originalidad, jugabilidad y diversión. Esta puesta al día de «Commandos», en un universo 3D y con personajes especializados en roles concretos, puede sentar las bases de la acción táctica del futuro.





F.E.A.R.

➲ **Compañía:** Monolith/Vivendi ➲ **Lanz.:** Otoño 2005

UNO DE LOS GRANDES BOMBAZOS de la feria y uno de los grandes juegazos que podrás disfrutar en 2005. Cada vez está más cerca y, si quieres conocer los primeros detalles de cómo será, bien a fondo, no tienes más que revisarte el reportaje que publicamos este mes en Micromanía.

Y ADEMÁS...



CONDEMNED

ATARI/SEPTIEMBRE Terror y asesinatos en serie, en un juego no apto para estómagos sensibles.



CONFLICT GLOBAL TERROR

SCI/OTOÑO 2005 Terrorismo internacional y acción, con la táctica también como protagonista.



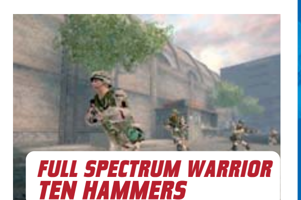
ENEMY IN SIGHT

I. SOFTWORKS/ATARI/2006 Acción bélica online, con terrenos descomunales y gran realismo.



FALLEN LORDS CONDEMNATION

ON GAMES/FINALES 2005 Acción con toques de estrategia que quiere ofrecer jugabilidad al máximo.



FULL SPECTRUM WARRIOR TEN HAMMERS

PANDEMIC/FINALES 2005 Uno de los juegos a perseguir si eres un fan de la acción táctica.



GETTING UP CONTENTS UNDER PRESSURE

ATARI/OTOÑO 2005 Todo originalidad. La base de acción de «Splinter Cell» en el mundo del graffiti.



HITMAN BLOOD MONEY

IO/EIDOS/OTOÑO 2005 47 vuelve con nuevas habilidades y más calidad gráfica en todo un juegazo.

▶▶ sobre juegos de PC, pero nuestra impresión es que un número bastante alto de los juegos en desarrollo para PS3 y Xbox 360, pertenecen al género de la acción y... ¿adivinas? Claro, tendrán su correspondiente versión en PC. «Quake IV», «Enemy Territory. Quake Wars», «King Kong», «Call of Duty 2», «Tomb Raider Legend», «Prince of Persia 3», «Ghost Recon 3», «Path of Neo»... Vamos que como sigamos no paramos, porque luego, por supuesto, está la razón más clara para este dominio absoluto. Y la culpa es nuestra como jugadores, ya que si no tuviéramos la acción como uno de los géneros en los que más juegos se venden, nos podríamos perder los fascinantes «Prey», «F.E.A.R.», «Unreal Tournament 2007» y demás, y muchos de ellos sólo estarán disponibles para tu PC. Y si todavía quieres más razones por las que la acción sigue reinando, año tras año, mira hacia el hardware. Aunque muchos otros géneros cada vez "chupan" más recursos de la potencia del PC, lo que está muy claro es que en los juegos de acción, lo primero que te entra por los ojos –¡claro!– son los gráficos. Y, como puedes comprobar cada año, este tipo de hardware no para de renovarse. ¡Qué locura! ■

¿Cuáles son los géneros mayoritarios? Acción y estrategia se destacan de lo lindo, pero rol, aventura y online crecen considerablemente

QUAKE IV

➲ **Compañía:** Id/Raven/Activision ➲ **Lanzamiento:** Octubre 2005

LA GUERRA CONTRA LOS STROGG CONTINÚA. «Quake 4» comienza justo allí donde «Quake II» acababa, para meterte en una vertiginosa epopeya de acción futurista. La tecnología gráfica de «Doom 3» y todo el buen hacer de Raven en el mundo de la acción, se unen para hacer de este juego una de las continuaciones más esperadas del año. ¡Vas a alucinar con el nuevo «Quake»!

➲ **¡IMPRESIONANTE!** El motor gráfico de «Doom 3» se exprime a tope en «Quake 4».
➲ **¡NO ESTÁS SOLO!** Por primera vez en la serie el protagonista tendrá compañeros de fatiga.
➲ **¡Y TIENE GUIÓN!** Además, contará con un buen guión y numerosos diálogos.



THE MATRIX. PATH OF NEO

➲ **Compañía:** Shiny/Atari ➲ **Lanzamiento:** 15 Noviembre 2005

AUNQUE LA FIEBRE MATRIX ha bajado un poco, «Path of Neo» es el juego más completo que se ha creado de Matrix y, por primera vez, te permitirá ponerte en la piel del mismísimo elegido.



ENEMY TERRITORY. QUAKE WARS

➲ **Compañía:** Id/Splash Damage/Activision ➲ **Lanzamiento:** 2006

UNA DE LAS GRANDES SORPRESAS de la feria es esta vuelta al universo de «Enemy Territory», con un juego ambientado en la acción desarrollada y presentada por la nueva entrega de «Quake».



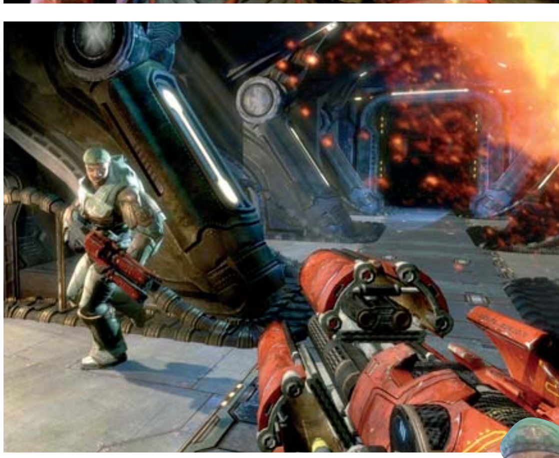
CALL OF DUTY 2

➲ **Compañía:** Infinity Ward/Activision ➲ **Lanzamiento:** Octubre 2005

SIN DUDA, uno de los títulos más esperados del año por todos los amantes de la acción. Un juego donde la guerra se vuelve más real y espectacular que nunca, y que te dejará con la boca abierta, no sólo por su calidad gráfica, sino por sumergirte de modo asombroso en su universo de juego. Un auténtico imprescindible en tu colección. Si el primero te pareció bueno... ¡con éste vas a flipar en colores!

- ➲ **¡GUERRA TOTAL!** La guerra se vuelve real, con una ambientación fantástica.
- ➲ **¡ATACA ÁFRICA!** Nuevos escenarios se añaden al habitual frente europeo.
- ➲ **¡UNA IA SUPERIOR!** Las reacciones de los enemigos casi parecen de verdad.





UNREAL TOURNAMENT 2007

➲ **Compañía:** Epic Games/Midway ➲ **Lanzamiento:** Primavera 2006

UNA JOYA TOTAL DE LA ACCIÓN. Epic asombró en el E3 2004 con su nuevo motor gráfico, pero la puesta en práctica del mismo nos ha dejado a todos boquiabiertos. No sólo por su calidad gráfica, sino por un diseño vertiginoso y divertido a más no poder. ¡Impresionante!





PETER JACKSON'S KING KONG

➲ **Compañía:** Ubisoft ➲ **Lanzamiento:** Diciembre 2005

SI HAY DOS NOMBRES que no vas a dejar de oír durante las próximas navidades esos van a ser los de King Kong y Peter Jackson, y es que la puesta al día del clásico de cine será espectacular. El juego oficial está siendo diseñado por Michel Ancel, el creador de «Rayman», y te permitirá, entre otros detalles, jugar desde el punto de vista de un ser humano o del mismísimo rey mono.

Y ADEMÁS...



SCARFACE

VIVENDI/2006 Acción, tiros, drogas, mafia y mucho más, en un juego que se inspira en «GTA».



SERIOUS SAM II

CROTEAM/TAKE 2/OTOÑO 2005 Una segunda parte indicada para los amantes del gatillo fácil.



STALKER SHADOW OF CHERNOBYL

GSC/THQ/FINALES 2005 Aunque ausente del E3, se perfila como un bombazo en el género.



STAR WARS BATTLEFRONT II

ACTIVISION/OCTUBRE 2005 Batallas ambientadas en las seis películas de la serie "Star Wars".



STARGATE SG-1

JOWOOD/OTOÑO 2005 Licencia oficial de la serie, convertida en un juego de acción futurista.



TIMESHIFT

SABER/ATARI/OTOÑO 2005 Realismo y ciencia ficción, en un título espectacular y muy original.



TITAN QUEST

IRON LORE/THQ/2006 Mezcla de acción y rol mitológico, en un juego inspirado en la idea de «Diablo».

¡¡La estrategia arrasará!!

¡UN PANORAMA DE ENSUEÑO!

Los jugadores de todo el mundo somos como un libro abierto para los diseñadores de juegos. ¿Que se dan cuenta de que nos gusta la estrategia? Pues, ¡hala!, toma avalancha de juegos en los que dirigir ejércitos e imperios. ¿Que un título funciona de fábula? Pues, ¡venga!, a hacer la segunda parte –o la tercera, cuarta, o la que toque. Pero, ¿sabes qué? Que, como dice el refrán, sarna con gusto...

Porque, vamos a ver, si a Ensemble le da por hacer «Age of Empires III» y con un nuevo motor gráfico más bonito que un San Luis... ¿quienes somos nosotros para decirles que no? Y lo mismo se puede decir de «Spore» –una genialidad–, «Rise & Fall»– Rick Goodman en plena forma–, «Civilization IV»... Vamos, que si te gusta la buena estrategia, entre este año y el que viene vas a ser un jugador muy, muy, muy, muy feliz. De verdad. ■

AGE OF EMPIRES III

Compañía: Ensemble Studios/Microsoft **Lanzamiento:** Otoño 2005

PODEMOS DECIR sin equivocarnos que «Age of Empires III» ha sido uno de los mejores juegos de todo el E3, y que se convertirá en una referencia en el mundo de la estrategia en cuanto haga su aparición este otoño. El nuevo proyecto de Ensemble guarda todo el buen sabor de boca que dejaron los títulos anteriores de la serie, pero ahora cuenta con un entorno 3D de una calidad gráfica asombrosa, ambientado en la conquista de América.

- **LA CONEXIÓN EUROPEA.** Controlarás la evolución de tus ejércitos y su expansión en América desde tu ciudad base en Europa.
- **¡PURA ESTRATEGIA!** Nadie sabe equilibrar tan bien unidades, ejércitos y tácticas militares como Ensemble.



SID MEIER'S CIVILIZATION IV

Compañía: Firaxis/Take 2 **Lanzamiento:** Finales 2005

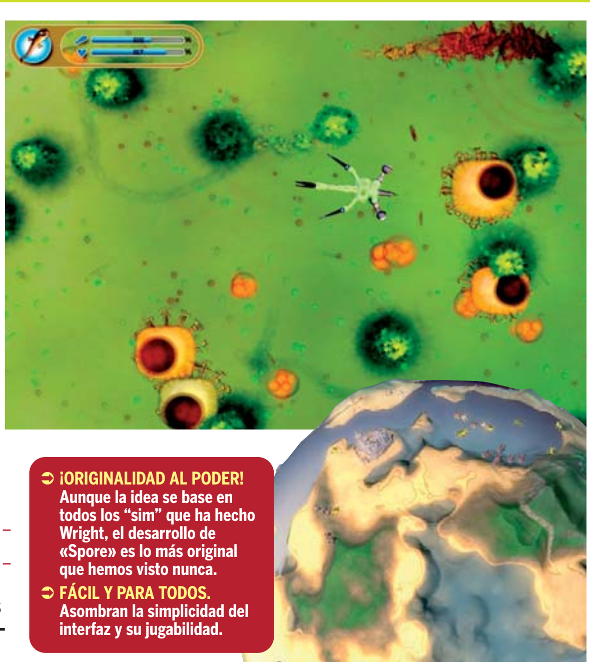
EL REY DE LA ESTRATEGIA HA VUELTO, y a lo grande. «Civilization IV» sigue a pie juntillas las bases de la serie, pero aporta además interesantes novedades en tecnología y opciones de juego.



RISE & FALL CIVILIZATIONS AT WAR

Compañía: Stainless Steel/Midway **Lanzamiento:** Otoño 2005

UNA DE LAS JOYAS DEL GÉNERO. La nueva obra de Rick Goodman combina las batallas masivas con un toque de acción directa, manejando a los héroes generales de tus ejércitos, en tercera persona.



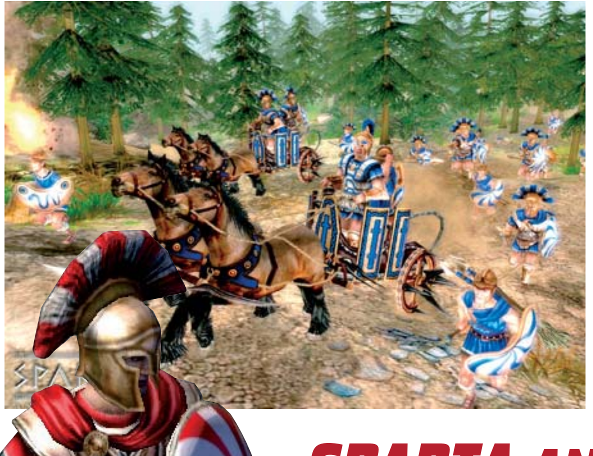
SPORE

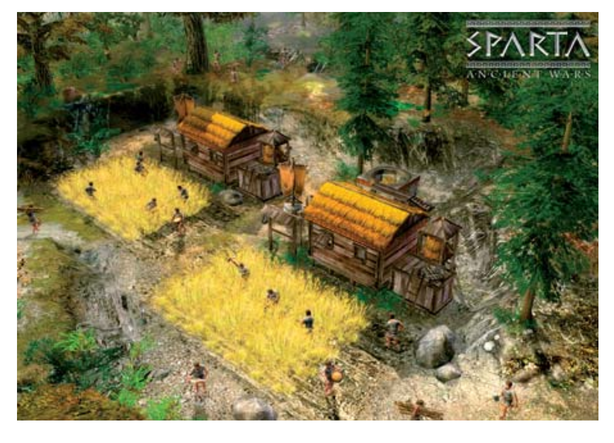
➲ **Compañía:** Maxis/E.A. Games ➲ **Lanzamiento:** Finales 2006/2007

LA NUEVA GENIALIDAD de Will Wright nos ha dejado asombrados. Un juego inclasificable en el que controlas la vida y evolución de especies desde sus estados más primitivos, unicelulares, hasta desarrollar criaturas inteligentes y sociales, capaces de colonizar otros planetas.

➲ **¡ORIGINALIDAD AL PODER!** Aunque la idea se base en todos los "sim" que ha hecho Wright, el desarrollo de «Spore» es lo más original que hemos visto nunca.

➲ **FÁCIL Y PARA TODOS.** Asombran la simplicidad del interfaz y su jugabilidad.





SPARTA ANCIENT WARS

➲ **Compañía:** PlayLogic ➲ **Lanzamiento:** Otoño 2005

EL CREADOR DE «THE SETTLERS» deja a un lado los mitos nórdicos y se centra en la historia clásica, Grecia, Esparta, etc. El juego ofrece un realismo inusitado en su estética y en el diseño, utilizando todo el entorno de forma muy activa como un elemento más de juego.

➲ **¡PARECEN DE VERDAD!** Unidades y escenarios gozan de un detalle gráfico alucinante. ¡Son casi reales!

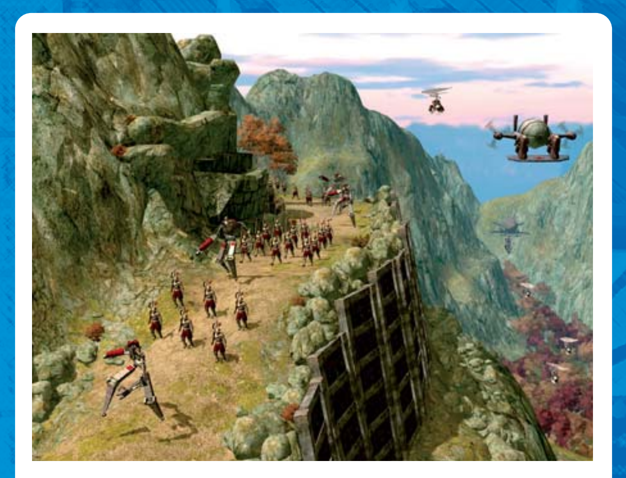
➲ **UN ENTORNO VITAL.** Usar el escenario en tu favor será muy importante pero, además, podrar "robar" tecnología al enemigo.



BLACK & WHITE 2

➲ **Compañía:** Lionhead/E.A. ➲ **Lanzamiento:** Finales 2005

YA QUEDA MENOS. El gran proyecto de Peter Molyneux está cada vez más cerca. Más estrategia, libertad, posibilidad de ser un dios malvado o bondadoso e influir en las vidas de miles de personajes.



RISE OF NATIONS RISE OF LEGENDS

➲ **Compañía:** Big Huge Games/Microsoft ➲ **Lanzamiento:** Otoño 2005

OTRA SEGUNDA parte que llega de Microsoft, y que promete ser bastante más que un buen juego es Rise of Legends. Estrategia de fantasía que combina civilizaciones tecnológicas con otras que basan su poder en la magia.

Y ADEMÁS...



HIP/OTOÑO 2005 Estrategia bélica en escenarios urbanos con unidades reales de todo tipo.



UBISOFT/OTOÑO 2005 Magia, dragones, fantasía... la serie se renueva con un espectacular entorno 3D.



MAXIS/E.A./OTOÑO 2005 «Noctámbulos» te invita a conocer el lado más juerguista de Los Sims.



TAKE 2/OTOÑO 2005 A caballo entre lo real y la ciencia ficción promete, ante todo, diversión.



ACTIVISION/FINALES 2005 La estrategia tiene cabida en el mundo Star Wars con «Empire at War».



ACTIVISION/OTOÑO 2005 Crea tus películas y conviértete en todo un magnate del cine.



DEEP RED/ATARI/FINALES 2005 Convertirte en el rey de Manhattan está ahora al alcance de tu mano.

Juegazos, juegazos... EL ROL RENACE DE SUS CENIZAS

Con el rol, que nos ha dado juegazos como «Diablo», Neverwinter Nights», «Baldur's Gate» o «Dungeon Siege» no acabábamos de entender cómo en los últimos años el panorama mostraba tal sequía de juegos. Bueno, quizá es que el universo confabulaba para que se diera una pequeña explosión de novedades como la que ha asaltado este año el E3. Bueno, o eso o que de repente alguien ha visto la luz y se ha dado cuenta de cómo estaba el género, así que ha buscado hacerse con el mayor número de fans él solito. Sea como fuere, el caso es que te debes preparar para sacar tiempo para títulos tan impresionantes como «Oblivion», «Gothic 3», «Fable» o «Hellgate London» –¡el regreso de los creadores de «Diablo»!– porque te aseguramos que si de ésta el género no renace de forma definitiva, no sabemos con qué lo hará... ■

HELLGATE LONDON

➲ **Compañía:** Flagship Studios/Namco
➲ **Lanzamiento:** Finales 2005

LOS CREADORES DE DIABLO vuelven al ataque. «Hellgate London» es su original y rompedora apuesta para renovar el mundo del rol. Una historia digna de una película, las hordas del Infierno invadiendo el mundo, sociedades secretas luchando contra ellos y una jugabilidad fabulosa. Rol, acción y espectáculo, en uno.

➲ **PARECE ACCIÓN Y ES ROL.** No lo creerías a primera vista, pero es como si «Diablo» se mezclara con «Quake».
➲ **¡UN GUIÓN ALUCINANTE!** Flagship aún guarda muchos secretos, pero lo que se sabe de la historia, los personajes y el diseño es fantástico.



Y ADEMÁS...



DRAGONSHARD
LIQUID/ATARI/OTOÑO 2005 Liquid se ha sacado de la manga un híbrido de rol y estrategia, que funciona de forma espectacular.



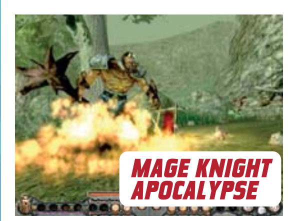
DUNGEON SIEGE II
GAS/MICROSOFT/VERANO 2005 Mejora todo lo que se podía encontrar en el original, ampliando las posibilidades del personaje.



FABLE THE LOST CHAPTERS
MICROSOFT/OTOÑO 2005 Amplía la historia y las misiones del original de Xbox, con nuevos contenidos y una mayor calidad gráfica.



GAUNTLET SEVEN SORROWS
MIDWAY/OTOÑO 2005 Un "remake" de un clásico como «Gauntlet», con un cuidado guión que da coherencia a la aventura.



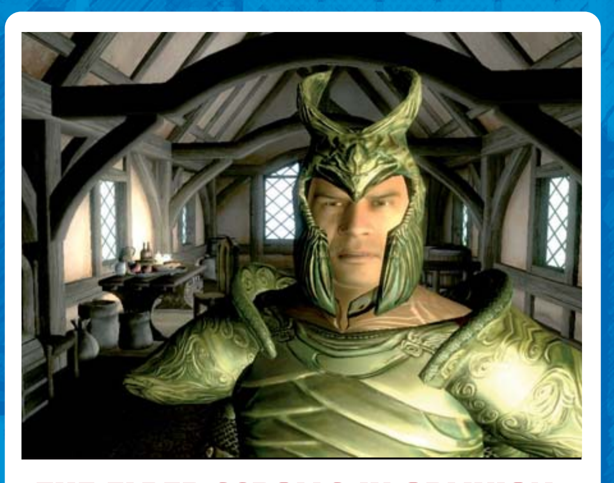
MAGE KNIGHT APOCALYPSE
NAMCO/2006 Un combinado impecable de acción y rol, con una ambientación realmente conseguida.



GOTHIC 3

➲ **Compañía:** Jowood ➲ **Lanzamiento:** 2006

¡QUÉ BUENA PINTA TIENE GOTHIC 3! No lo veremos acabado hasta 2006 pero, de verdad, lo que se ha podido ver en el E3 nos invita a pensar en todo un juegazo del que nos vamos a enamorar.



THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION

➲ **Compañía:** Bethesda/Take 2 ➲ **Lanzamiento:** Otoño 2005

EL ROL RESURGE de forma espectacular e impresionante en la nueva entrega de «The Elder Scrolls». La alucinante calidad gráfica y el guión, lo convierten en uno de los juegazos a seguir de cerca.

¡Más aventura, por favor!

MIL VIDAS ALTERNATIVAS

El de la aventura parece que es ese eterno "renacimiento", que año tras año está ahí, a punto de despegar, pero nunca acaba de pegar el subidón. No importa. La tónica de las últimas temporadas se ha repetido también este año y todos los fieles aficionados al género ya sabemos que no es posible –o, al menos, cada vez es más difícil– encontrar una aventura en estado puro, y cada vez las mezclas de géneros se acentúan. Igual que sabemos que cada año no hay más que un puñado de novedades que llevarse a la boca y al disco duro, pero estamos realmente encantados de la calidad que muestran. Pues eso, tal cual, ha sucedido este año e el E3: el espectacular «Farenheit», el no menos impresionante «Dreamfall», el atractivo «El Padrino» y el canto del cisne de la serie «Myst», con «End of Ages», es lo que hay. Poco, claro, pero suculento. ■







FAHRENHEIT

➲ **Compañía:** Quantic Dream/Atari ➲ **Lanz.:** Otoño 2005

UNA DE LAS AVENTURAS más fascinantes de 2005 está en su recta final de desarrollo. Una estructura narrativa original, un guión de cine, posibilidad de controlar distintos personajes y de repetir secuencias "rebobinando" la historia... Vamos, que lo tiene todo para ser uno de los juegazos del año. Al tiempo.

➲ **¿JUEGO O TELEVISIÓN?** El diseño de «Fahrenheit» es fabuloso. Imagina que tuvieras algo como la serie de TV "24" dentro de tu PC.

➲ **¡MÁS DE UN PROTAGONISTA!** Otra de las claves de esta aventura es que manejarás a más de un protagonista.



EL PADRINO

➲ **Compañía:** E.A. Games ➲ **Lanzamiento:** Otoño 2005

¿UNA OFERTA QUE NO PODRÁS RECHAZAR? No se pudo ver demasiado del juego real en el E3, pero ofrecía una ambientación fantástica, y promete grandes dosis de acción y aventura.



DREAMFALL

➲ **Compañía:** Funcom ➲ **Lanz.:** Finales 2005

LOS AFICIONADOS a las buenas aventuras lo esperamos con impaciencia. Su guión, estética, jugabilidad y, sobre todo, su carácter adulto lo hacen una de las apuestas más firmes del género, al que puede renovar enormemente.



MYST V END OF AGES

➲ **Compañía:** Cyan/Ubisoft ➲ **Lanz.:** Otoño 2005

TRAS CONVERTIRSE EN UNA OBRA DE ARTE la serie «Myst» anuncia su despedida definitiva con «End of Ages». Una de las aventuras más populares de todos los tiempos dice adiós, pero lo hará a lo grande. Sus creadores aseguran que este último «Myst» dará respuesta a muchos de los enigmas que la serie ha ido creando sobre el universo de juego, a lo largo de los años.

Conectados a la diversión
ENTRA EN TU NUEVO MUNDO

Casi parece que, a día de hoy, en el mundo de los juegos online todo ha empezado y terminado en «World of Warcraft», como si antes del juego de Blizzard no huiera nada. Pero ni ha sido, ni será así. Y pese a lo que nos gusta «World of Warcraft», lo que está por venir es muy, muy variado y muy, pero que muy gordo.

Podemos comenzar hablando de uno de los conceptos más atractivos del género representado en lo que será «Age of Conan», mezcla de acción online y rol, donde un universo fantástico te espera para que, si eres lo bastante hábil, se amolde a tus acciones. Pero proyectos como el nuevo de Richard Garriott o el cada vez más impresionante «Vanguard», de Microsoft, junto al catálogo completo de NC Soft, nos hacen sonreir al pensar en el espléndido futuro que tiene el juego online, durante los próximos meses. ■

AGE OF CONAN HYBORIAN ADVENTURES

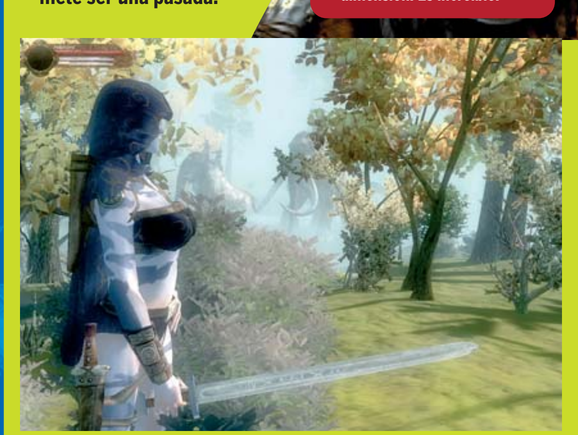
➲ Compañía: Funcom ➲ Lanzamiento: 2006

SI DECIMOS QUE se trata de uno de los juegos online más originales del momento nos quedaremos muy cortos intentando definir a «Age of Conan». La verdad es que, además de original, el juego de Funcom es uno de los más ambiciosos, complejos, realistas y atractivos títulos de todo el universo online y, casi, de todos los que se mostraron en el último E3. Aún queda mucho para verlo en acción pero, no lo pierdas de vista. Promete ser una pasada.

➲ NO ERES CONAN PERO... casi que no hace falta. El universo de juego es tan rico que al final, ni te acuerdas.

➲ ¡ACCIÓN Y ROL A SACO! Una combinación que no parece original pero que en «Age of Conan» adquiere una nueva dimensión. Es increíble.







TABULA RASA

➲ Compañía: NC Soft ➲ Lanzamiento: Finales 2005

EL REGRESO DE RICHARD GARRIOT al mundo online se aleja de todos sus trabajos anteriores, en ambientación y diseño. «Tabula Rasa» será un juego de rol y acción, en un universo futurista.



VANGUARD. SAGA OF HEROES

➲ Compañía: Microsoft ➲ Lanzamiento: Finales 2005

LA GRAN APUESTA DE MICROSOFT en el rol online. Un mundo fantástico poblado por criaturas de leyenda, personajes que abarcan todos los arquetipos conocidos del género y con un realismo sorprendente.

Y ADEMÁS...


AUTO ASSAULT

NC SOFT/OTOÑO 2005
Nunca imaginaste que los coches y un universo al estilo Mad Max serían la base de un juego online.


CITY OF VILLAINS

NC SOFT/VERANO 2005 El complemento perfecto de «City of Heroes», en un juego poblado por supervillanos de armas tomar.


DUNGEONS & DRAGONS ONLINE. STORMREACH

TURBINE/ATARI/OTOÑO 2005
El universo del rol por excelencia llegará este otoño a tu PC en forma de juego de rol online.


PHANTASY STAR ONLINE BLUE BURST

SEGA/ATARI/VERANO 2005
Una de las series de rol online más famosas en Japón nos presenta su última entrega.


STAR WARS GALAXIES RAGE OF THE WOOKIES

LUCASARTS/VERANO 2005 La nueva expansión de «Galaxies» se centra en un pasaje de la última película de Star Wars.

Deporte rey a tope

ENTRENADORES DE SALÓN...

¿Cómo? ¿Que no hay ningún juego de EA Sports en desarrollo? No, verás, lo que ha pasado es que E.A. está remozando todas sus series deportivas de cara a la aparición de las nuevas consolas –de lo que también se aprovechará el PC– y juego real, real, han presentado más bien poquito. Así que de lo que hemos visto y palpado, lo más destacado han sido los managers de fútbol. «Football Manager 2006» está bien, pero el nuevo «PCFútbol» promete arreglar todo lo que de malo tuvo la edición 2005 e incluir detalles propios de los juegos "clásicos". ■



FOOTBALL MANAGER 2006

➲ Compañía: Sega/Atari ➲ Lanz.: Invierno 2005

FÚTBOL Y MÁNAGERS es una combinación que da buenos resultados, y una de las series más famosas del género anuncia su lanzamiento para invierno. «Football Manager 2006» llegará cargado de nuevos datos, equipos y torneos.



PC FUTBOL 2006

➲ Compañía: Gaelco/On Games ➲ Lanz.: Otoño 2005

PESE AL PEQUEÑO FIASCO que supuso la reaparición de «PC Fútbol», la serie sigue viva y Gaelco prepara la edición 2006. Muchas mejoras, arreglos de todos los fallos de la edición 2005, una base de datos remozada y nuevas opciones de competición se incluirán en el juego.

¡Písale, písale!

ARRANCA TUS MOTORES

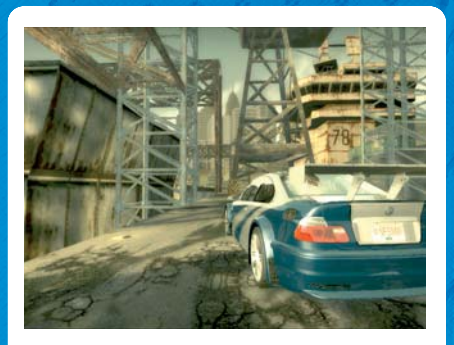
Ufff!!! Justitos, justitos hemos estado este año en cuanto a juegos de velocidad. Pero, como no hay mal que por bien no venga, al menos dos de ellos prometen dejarte clavado al ordenador durante muuuuucho tiempo. Y, además, hay para todos los gustos: coches y motos. El inefable universo de «Need for Speed» se renueva –aprovechando el tirón de las nuevas consolas– y «Most Wanted» se perfila como el mejor título de toda la serie, superando a los geniales «Underground». Y THQ se lanza a la pista con su «Moto GP 3», para demostrar que las motos no tendrán tanto tirón como el "tuning" y similares, pero pueden darte grandes satisfacciones. ■



MOTO GP 3

➲ Compañía: THQ ➲ Lanzamiento: Verano 2005

APRIETA EL PUÑO a tope y dale gas a tu moto. ¡Esta es la competición más total de las dos ruedas! Climax está trabajando duro para conseguir el juego de motos más realista, divertido y veloz que hayas visto. Apto para puristas de la simulación y fanáticos de la velocidad arcade.



NEED FOR SPEED MOST WANTED

➲ Compañía: E.A. Games ➲ Lanzamiento: Otoño 2005

POCOS REPRESENTANTES en el género de velocidad se han visto este año en el E3 aunque, eso sí, no podía faltar «Need for Speed». Por lo que hemos visto de «Most Wanted» podemos decirte que su realismo será fabuloso.

Se acabó la feria...

Y, AHORA, ¿QUÉ QUEDA ESPERAR?

Son tres días de lo más intenso, desde que se da el banderazo de salida al E3. Tres días en los que es –literalmente– imposible ver todas las novedades que cada año se exhiben en el Convention Center de Los Ángeles, pero tras los que, a poco que te muevas, te queda un excelente sabor de boca tras hablar con ciertos "gurús" de los juegos y ver algunos de sus proyectos en desarrollo. Pero, claro, como después de cada E3, la pregunta es: ¿y ahora, qué? ¿Cuánto hay que esperar para jugar con todo esto? ¿Va a ser verdad todo eso tan impresionante que nos han contado cuando los juegos estén acabados? ¿Podrá mi PC hacer funcionar todo eso? Y, sobre todo, ¿es posible que vaya a haber cosas mejores en PC de las que ya he podido jugar durante el último año? Respuestas cortas: a esperar. Ni se sabe. Ojalá. Nadie quiere mojarse. Y, finalmente, un rotundo SÍ.

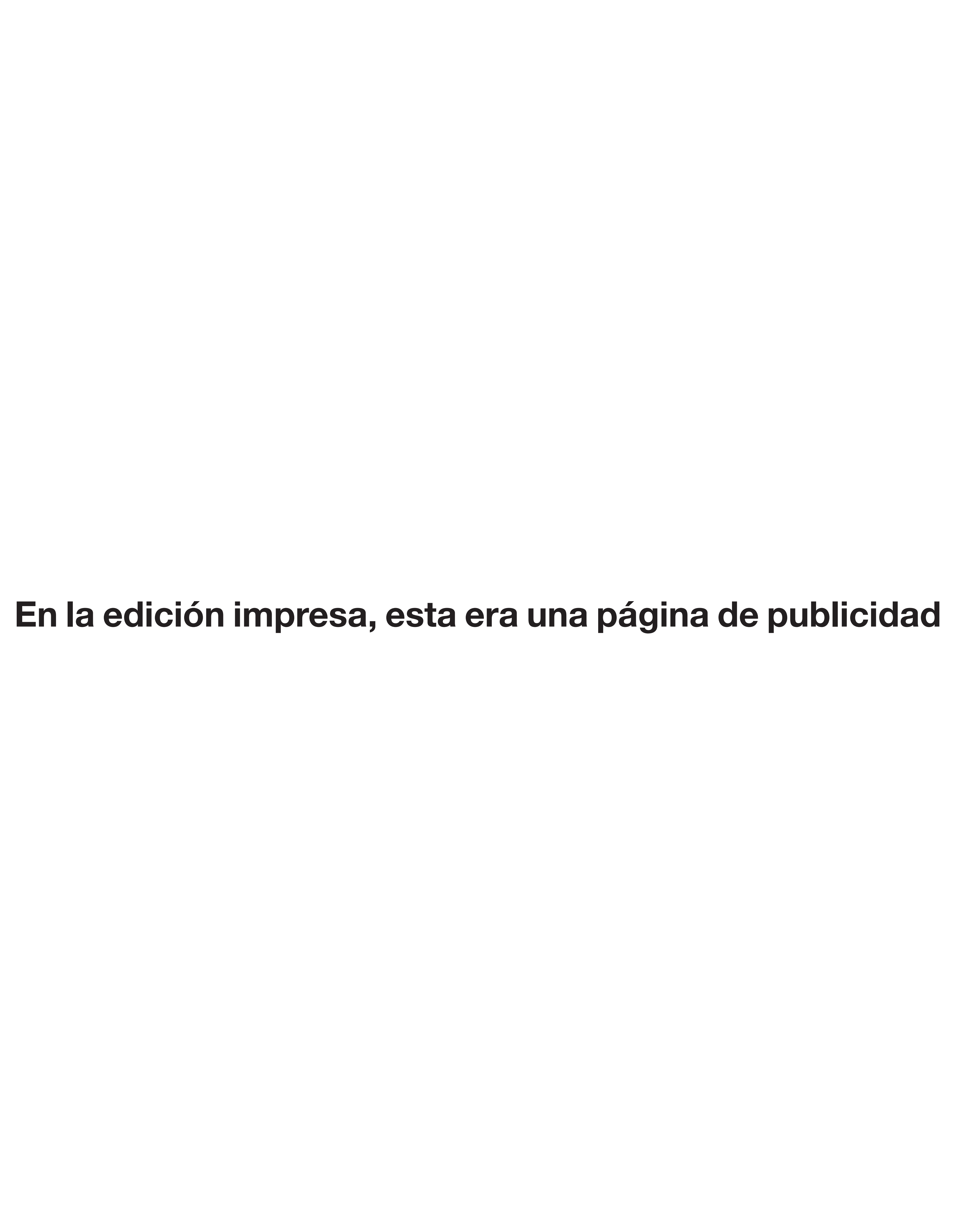
Este año se ha hablado mucho de las nuevas consolas. Que serán maravillosas, que sus juegos serán casi reales... Vale, serán estupendas, nadie lo duda pero... no verás en ellas un «Age of Empires III», por ejemplo. Y en cuanto a tecnología gráfica... A la hora de cerrar este número Nvidia estaba a punto de presentar un nuevo chip gráfico para PC que, mira tú por donde, nos da que será de lo más parecido al de PS3... Sólo te puedo decir que, lo mires por donde lo mires, lo que se verá en el futuro en PC son auténticos juegazos. Amigo, quiere a tu PC, porque te va a dar muchas alegrías en los próximos meses. ■ F.D.L.

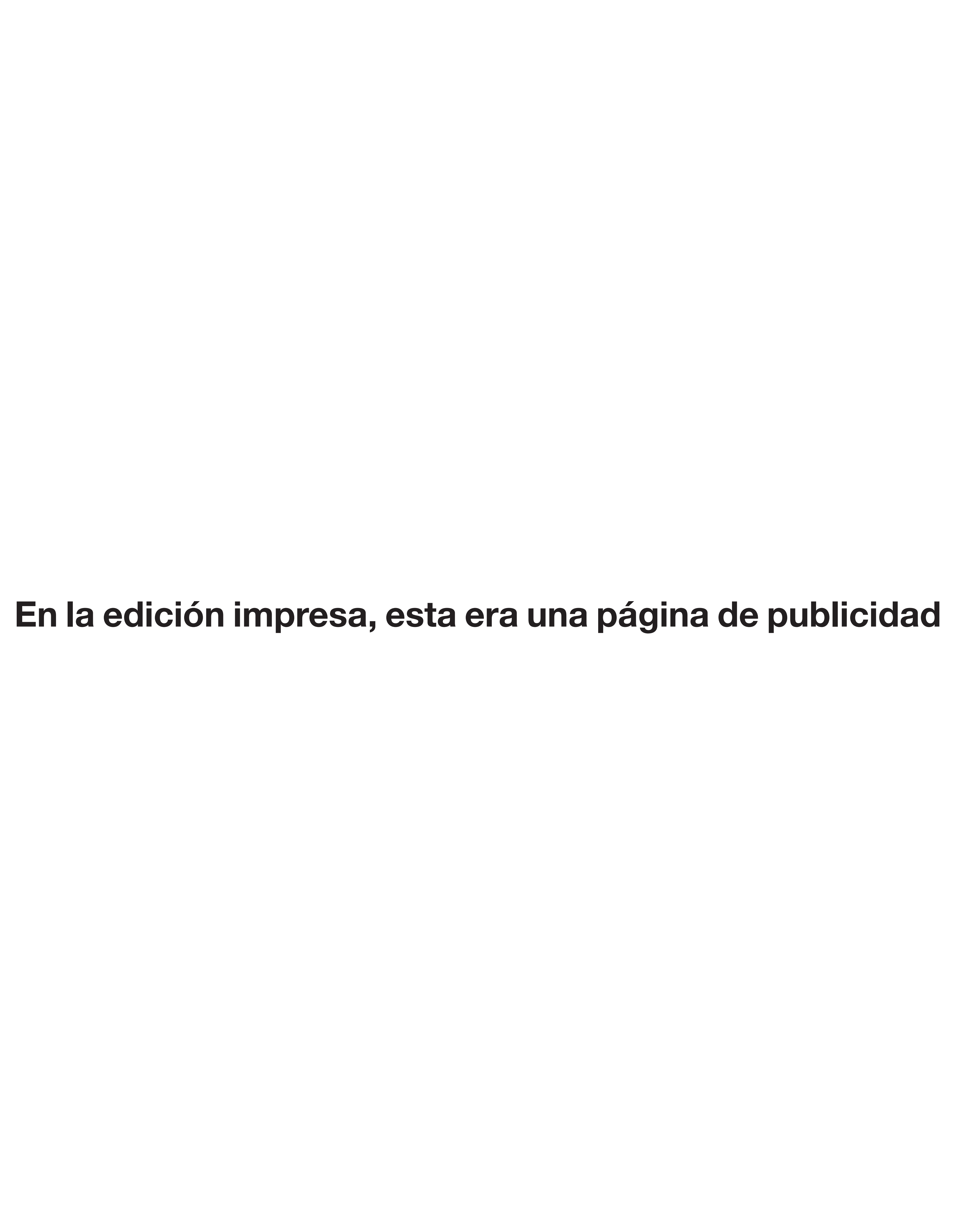


▲ Este año se ha hablado continuamente de las nuevas consolas, como la Xbox 360.



▲ Nos hemos juntado con los grandes del PC, como el mismísimo Bruce Shelley.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡ENVÍALE AL FONDO DEL MAR!

» **LAS BATALLAS NAVALES TIENEN LUGAR** entre dieciséis tipos distintos de embarcaciones. Cada barco cuenta con un número determinado de cañones y marineros, y distintas características como velocidad y municiones diferentes por las que optar, según sea el objetivo y la situación.

» **TENGA LOS BARCOS QUE TENGA TU FLOTA,** al inicio del combate escogerás uno para comandar. A partir de ese momento, la batalla transcurre en tiempo real y con numerosos factores en juego: la dirección del viento, nuestras maniobras, la tripulación, los abordajes, etc.

» **EN LOS COMBATES TERRESTRES** tus tropas desembarcan para enfrentarse a las defensas de las puertas de la ciudad.





Comerciar, navegar, combatir... y comerciar

Port Royale 2

En el Caribe del Siglo XVI sólo hay dos opciones: o eres comerciante o eres mercancía. Tendrás que espabílar, crear, defender y mantener tus rutas comerciales si quieres convertirte en un hombre rico y poderoso, de los que terminan casándose con la hermosa y pizpireta hija del gobernador.

Ascaron vuelve a apostar por una de las épocas más apasionantes de la historia, los siglos XVI y XVII en el Caribe, cuyas inmensas riquezas se disputaban cuatro grandes naciones europeas: españoles, ingleses, franceses y holandeses. Una zona virgen por explotar, por la que navegaban los galeones cargados de riquezas naturales –oro, plata, esmeraldas– y se comerciaba con algunos de los vicios que castigan nuestro organismo siglos después, figurando una y otra vez en los chequeos médicos menos alentadores: café, azúcar, ron, tabaco...

El primer «Port Royale» estaba centrado en la simulación comercial, mientras que otros elementos –también interesantes– estaban presentes en un segundo plano, como los combates navales o la clásica búsqueda de antecedentes familiares –ya que por alguna razón, en los juegos de piratas los personajes son de lo más desarraigado. Todos ellos enriquecían el juego, sin duda, pero no despistaban al jugador de su objetivo principal: el comercio. Bien, pues en «Port Royale 2» se mantiene el mismo espíritu. Ante todo, hay que ganar dinero.

COMPRO, CAMBIO, VENDO

El eje principal sigue estando en la gestión comercial, de modo que cualquier aficionado a este tipo de juegos estará encantado de lo que se va a encontrar. Si estás entre ellos, comprobarás que ante tus ojos se despliegan infinidad de posibilidades comerciales. No es que todo se reduzca al mercadeo, claro, pero es la actividad en torno a la que girarán todos los acontecimientos, aunque haya muchas otras cosas que ver y disfrutar.

Conquista el Caribe, acaba con tus enemigos y, si te animas, intenta enamorar a la hija del gobernador

El inicio de «Port Royale 2» te pondrá al timón de un barco, más o menos modesto, y con una cantidad de dinero variable. Si quieres más dinero, tendrás peor barco y viceversa. Tuya será la elección.

A partir de ahí, tú mismo marcarás con que estilo quieres jugar: pirateando, comerciando o combatiendo al lado de una de las cuatro potencias. Pero es necesario advertir que las mejores oportunidades y misiones solamente te serán ofrecidas cuando hayas demostrado ser un comerciante audaz, ya que los gobernadores no confían en cualquier marinero de tres al cuarto. También estará presente un componente de aventura en forma de mapas del tesoro, acertijos, búsquedas de artefactos perdidos –con una sorpresa final– y chismorreos de taberna. Además, si llegas a casarte con la hija del gobernador de turno, ésta se encargará de ponerte al día en los últimos cotilleos. No se hundirá un barco en todo el Caribe sin que tú lo sepas de tu particular "reportera" doméstica.

El modo de juego principal de «Port Royale 2» será abierto, sin un camino determinado. Por tanto, el único modo de medir tus logros será mediante ▸▸

- Género: **Estrategia/Gestión**
- Estudios/Compañía: **Ascaron**
- Distribuidor: **FX Interactive**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Julio**
- ***www.fxplanet.com***

LAS CLAVES

- Ponte en la piel de un intrépido capitán y busca la fama y la fortuna en las aguas del Caribe.
- La simulación económica será muy detallada y los precios oscilarán como en el mundo real, en función de oferta y demanda.
- Los combates navales serán sencillos y divertidos, pero a la vez plantearán desafios tácticos.
- Tendrá también elementos de rol y aventura para hacerlo todavía más variado.
- A pesar de la enorme cantidad de datos, el interfaz será muy accesible.
- Contará con una campaña. "Imperio y Piratas", exclusiva para la versión española del juego.

PRIMERA IMPRESIÓN

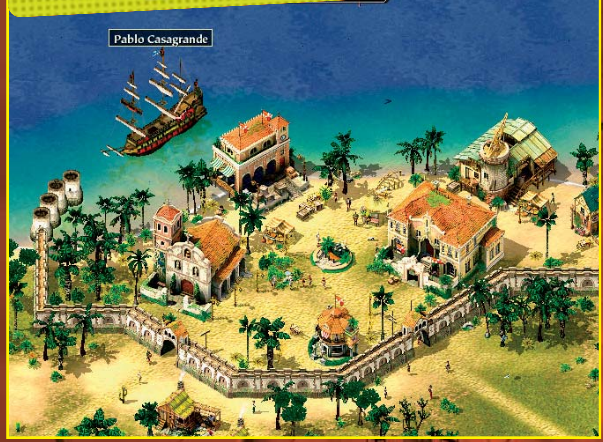
Comercio, luchas y aventura. Una mezcla explosiva con el impecable acabado característico de FX.



▲ **EN ESTA ÉPOCA** no hay nada que no se pueda solucionar a base de mandobles, defendiendo tus argumentos a base de acero y habilidad.



▲ **¡ESTOS POBRES INGENUOS SE HAN CREÍDO** que una empalizada tan modesta va a detener a nuestros aguerridos marineros!



▲ **AHORA PODRÁS CONSEGUIR UNOS TERRENOS** en los que levantar tu propia ciudad. No te olvides de fortificarla, que hay mucha gentuza por ahí.



▲ **TODOS SABEMOS CÓMO SUELEN TERMINAR LOS ABORDAJES:** discutiendo las diferencias espada en mano, gracias a lo cual podemos asistir a escenas de animados combates y florituras como ésta.

SI TÚ VENDES, YO COMPRO



» **LA PANTALLA DE COMERCIO SE ENCARGA** de que puedas repasar de un solo vistazo los productos que llevas en tu convoy y el precio de venta. En una única ventana se incluyen todas las mercancías clasificadas en grupos, según su tipo: manufacturas, productos coloniales, artículos de lujo... cada uno de estos tipos tienen mejor salida en uno u otro mercado. Antes de desembarcar en un puerto puedes ver en los iconos que están en el mapa, junto a su nombre, las carencias y excesos que hay en la población.



▲ **SI VISITAS CON FRECUENCIA LA MANSIÓN DEL GOBERNADOR** obtendrás a cambio misiones y encargos, tal vez importantes reconocimientos y... ¡hasta la mano de su hija! Ella te pondrá al día de los "cotilleos" del lugar.



►► tu rango y el patrimonio que puedas haber acumulado. La libertad será total. Pero este modo de juego tendrá una contrapartida. Y es que no quedará del todo claro hasta que punto has ganado o perdido. De hecho, esta característica despistó a algunos aficionados en la primera entrega.

Esta vez, Ascaron ha optado por añadir, adicionalmente, ocho campañas que sí tienen objetivos concretos y permiten abordar el juego de una manera más sencilla. Las cuatro primeras cumplirán, a su vez, la función de un tutorial y se encargarán de que los no iniciados no se pierdan entre la tremenda cantidad de posibilidades que el juego nos prepara.

JUGOSAS NOVEDADES

¿Ya has sido pirata en el primer «Port Royale» y quieres saber lo que te espera en éste? Bien, pues toma nota porque hay cosas que te animarán echarte a la mar. Para empezar, por fin podrás ser todo un terrateniente. ¿De qué sirve estar forrado si no tienes ni un terrenito? Ahora, tus servicios serán recompensados con tierras en las que podrás crear ciudades que –si defiendes adecuadamente contra pajarracos tan ambiciosos como tú– podrán llegar a convertirse en las más importantes del Caribe.

Las batallas ya no serán sólo navales, sino que ahora podrás atacar y conquistar aquella ciudad cuyos recursos ambicionas, que te hayan encomendado debilitar o, simplemente, que te venga en gana. Estamos entre piratas y aquí nada es de nadie si no puede defenderlo. Así que no tienes por qué buscarte una excusa si el cuerpo te pide asalto. Y tras los cañonazos de la refriega, un colofón ideal para cualquier folletín de aventuras: el emocionante duelo con el comandante de la ciudad. Si eres



▲ **¡POR FIN PUEDES DESEMBARCAR EN LOS PUERTOS ENEMIGOS!** Estiras las piernas, te das un garbeo y ya que estás por ahí... ¿por qué no repartes mosquetones y sables entre tus amigotes, y juntos conquistáis la ciudad?



▲ **PASARÁN MUCHAS HORAS DE JUEGO** antes de que te conozcas todos los rincones de este mapa pero, ¿y lo gratificante que es viajar?

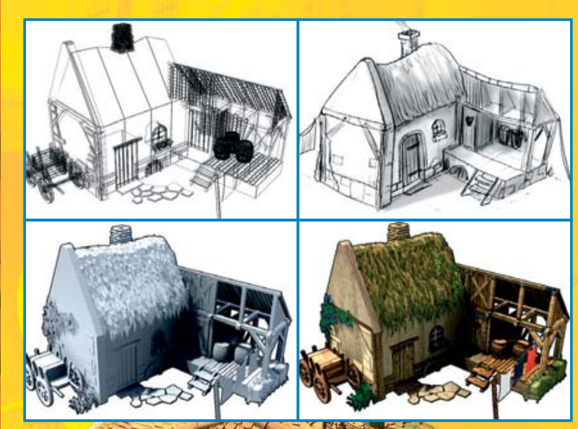


▲ **DE PUERTO EN PUERTO** recorrerás el mapa caribeño y tendrás toda clase de encuentros en tu singladura, tanto de barcos amigos o neutrales como de buques enemigos o, por supuesto, temidos piratas.

EN CONSTRUCCIÓN

EN «PORT ROYALE 2» HAY NUMEROSAS CONSTRUCCIONES que pueden formar parte de tu ciudad. Desde un astillero a diversos tipos de plantaciones, iglesias, destilerías, aserraderos, tabernas, fábricas, ayuntamiento e incluso un palacio que le dé cierta prestancia al lugar. Esperemos que no llenes la ciudad de tugurios y te preocupes de construir también alguna escuela...

ANTES QUE NADA, TENDRÁS QUE CONSEGUIR el permiso del maestro constructor de la población, tras lo que se te presentarán varias categorías de construcciones disponibles: edificios, negocios, comunidad... una vez que te hayas decidido por alguna, el área de color verde te mostrará las zonas libres de terreno sobre las que levantar las paredes.



hábil con el sable no tardará enquedar rendido a tus pies, pidiendo clemencia a cambio de todas sus posesiones.

Cría capitanes... y échate a dormir. Mientras tu negocio florece, la suerte te sonríe y las mujeres guiñan el ojo tras sus abanicos a tu paso, tus hombres de confianza se ocuparán por ti de establecer nuevas rutas y comerciar con la carga del convoy que les hayas asignado. Y tú mientras, a lo realmente importante: ¡seguir amasando doblones y poder!

Pero otra cosa que tendrás que vigilar en «Port Royale 2» es la reputación de tu personaje porque afecta a varios factores.

La variedad de «Port Royale 2» es inmensa: gestión comercial junto a estrategia, aventura y rol

Por ejemplo, los precios de los productos o las misiones que te puedan ir asignando.

Habrá diversos modos de elevar la reputación. Desde dártelas de rumboso con las damas hasta donar una buena cantidad a la iglesia, pasando por organizar una suntuosa fiesta en la ciudad. Si es así, tu fama crecerá en proporción a la cantidad y calidad de los manjares que los lugareños hayan disfrutado, picoteando de gorra en el ágape.

Acabar con éxito las misiones encomendadas o localizar a alguno de los piratas más buscados –y tirarlos al fondo del mar– serán otros dos eficaces modos de hacerte con un nombre que sea reconocido en todo el Ca- ▸▸



¡QUE TRABAJEN OTROS!

OTRA DE LAS NOVEDADES SERÁ LA POSIBILIDAD DE AUTOMATIZAR LAS RUTAS COMERCIALES. Establecerás los puertos en los que tu convoy irá recalando, los sueldos de los marineros y del capitán, los productos a vender y a qué precio... tendrás la opción de dejar que se encarguen de vender todos los productos o bien seleccionar uno o más cuya venta sigas gestionando tú. A medida que vayas adquiriendo naves y patrimonio, será indispensable que delegues en estos capitanes para que tu negocio siga creciendo. Si te fallan y permiten que la carga caiga en manos de los piratas, siempre te quedará la opción de cortarles la cabeza...







▲ EN LOS DUELOS TENDRÁS QUE VIGILAR tanto la barra de vida como la de energía. Preocúpate de atacar y bloquear los ataques del contrario y disfruta del espectáculo, pero sin relajarte demasiado.



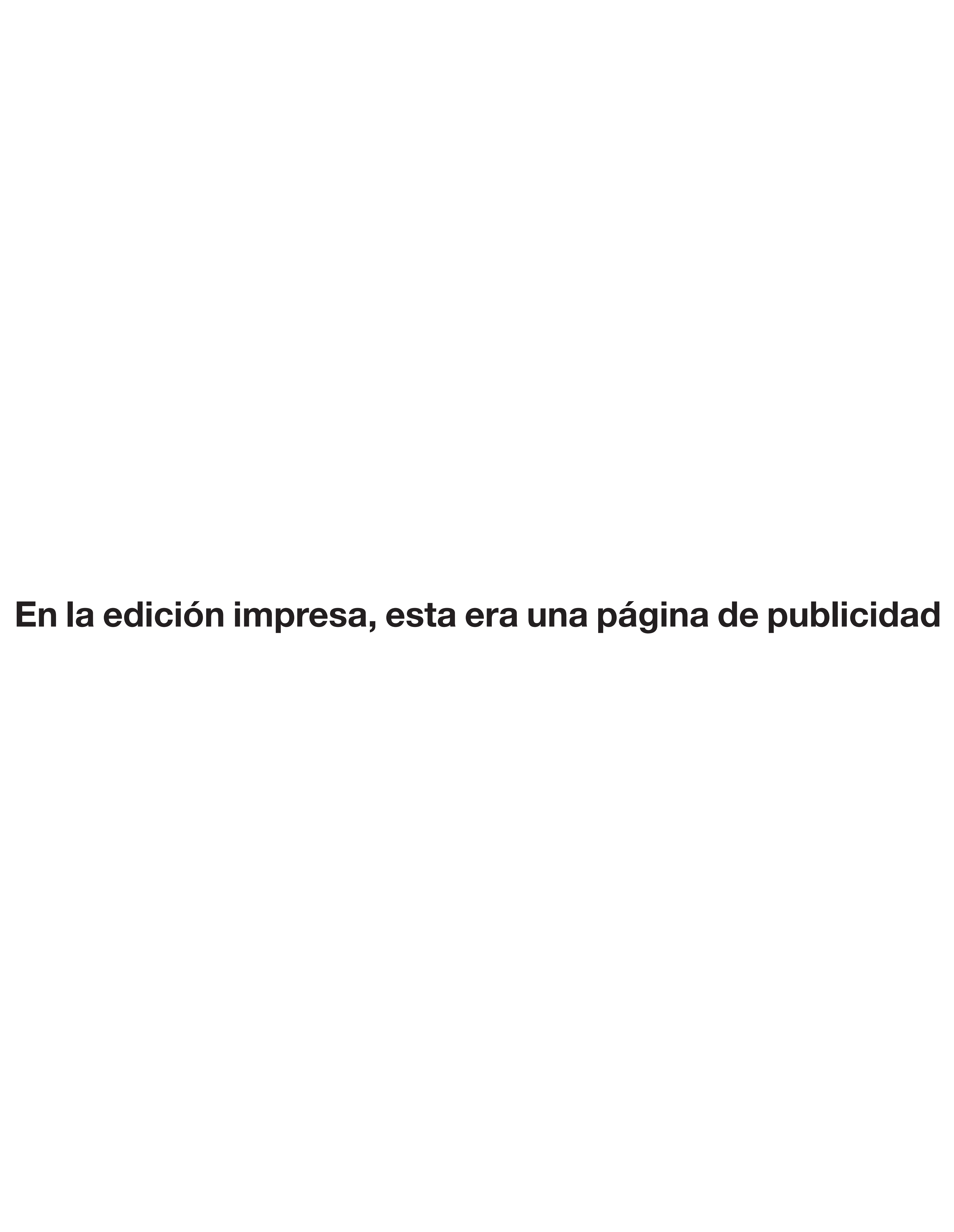
▲ ES IMPORTANTE TENER EN CUENTA LOS DATOS de tu flota: capitanes, costes, cargamento, tripulación... o luego no te saldrán las cuentas. La experiencia del capitán te limitará a la hora de asignarle unas u otras rutas comerciales.

▶▶ ribe. Por supuesto, habrá más mejoras en el juego sobre su predecesor, entre ellas un mayor número de barcos, más ciudades, gráficos más detallados y una interfaz ejemplar. Ascaron es consciente de que la profundidad de «Port Royale 2» te obligará a manejar mucha información y se las ha arreglado para que esté accesible y clarita en todo momento. Enseguida te acostumbrarás y con los cuatro tutoriales no encontrarás obstáculos en el aprendizaje.

> *El mapa del juego incluirá un total de sesenta y cuatro ciudades de los imperios que dominaban la zona*

PODERÍO ESPAÑOL

Esta vez, los jugadores españoles estamos de suerte, y no sólo por ese prodigio llamado gazpacho –que también– sino porque la edición española de «Port Royale 2» será mejor que la ya disponible en otros países. No sólo incluirá más frases de diálogos de las que tiene la versión original –y, por supuesto, en castellano– sino que FX Interactive se ha preocupado de añadir al paquete una campaña exclusiva llamada "Imperio y Piratas". En ella, comenzarás a jugar al mando de una potente flota con el objetivo de reconquistar tres importantes ciudades del Imperio español. Un aliciente más para apuntarte a este juego, cuya próxima aparición puede llevar el mundo de las colonias, el comercio y los filibusteros hasta tu ordenador. Prepara el aparejo para navegar a todo trapo... ¡zarparás en cuestión de semanas! ■ **T.G.G.**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

CONCURSO



Dark Age of Camelot

¡Ocupa el trono del Rey Arturo!



¡¡Sorteamos!!

40 PACKS Compuestos por:

- Camiseta +
- Juego original para PC **DARK AGE OF CAMELOT**

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5354** desde tu móvil poniendo la palabra: **MMDAOC** seguido de un espacio y tus datos personales.

SMS

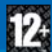
BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.- Válido únicamente en territorio español
8.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de Agosto 2005

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.







Así jugamos

¿Te has preguntado cómo ponemos la nota a cada juego. ¿Por qué un 85 y no un 79? Para que veas que no hacemos las cosas a lo loco, aquí te lo contamos todo.

Así somos

SOMOS JUGADORES Y ESCRIBIMOS PARA JUGADORES. No podemos evitarlo, a la mínima nos ponemos a jugar. ¡Los juegos para PC nos apasionan! Les hemos dedicado tantas horas que... ¡hasta nos atrevemos a valorarlos!

SÓLO ANALIZAMOS LA VERSIÓN FINAL DE CADA JUEGO. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda a veces no queda más remedio que utilizar una copia “gold”–una versión final pero sin producir del juego.

Con estas versiones, puede que no sea posible valorar aspectos como el modo multijugador. Si es así te lo explicaremos, pero no te diremos que “está muy bien”.

CADA JUEGO ES ANALIZADO POR ALGUIEN QUE CONOCE A FONDO SU GÉNERO. Vamos, que elegimos lo que más nos gusta a cada uno. ¿Tú no lo harías? Así nos aseguramos de que “el culpable” que analiza el juego sabe de lo que habla.

CADA JUEGO SE JUEGA HASTA EL FINAL. Y si no es posible –¡hombre, no somos máquinas!– se juega las horas necesarias para que se puedan valorar bien todas y cada una de sus características.

PROBAMOS TODOS LOS JUEGOS EN DISTINTOS EQUIPOS. Es el mejor método que se nos ocurre para verificar cualquier incompatibilidad. Así podemos recomendarte el equipo que necesitas para disfrutar de cada juego. ¡Y no importa lo que diga la caja!

LA PUNTUACIÓN SE AJUSTA AL SISTEMA DE MICROMANÍA. Y a ningún otro. Ponemos las puntuaciones después de habernos hecho mil preguntas, intentando ser lo más objetivos posible. Las puntuaciones son sólo una expresión de nuestra opinión, pero esperamos que te ayuden.



Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y exacta sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que valoramos todos los contenidos de cada título.



La referencia
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de referencia, pero sí te ayudará como un indicativo de ciertos aspectos, al comparar ambos títulos.

Infomanía
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de PEGI y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc. Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Alternativas
Si te gusta un género pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

Nuestra opinión
La valoración que merece el juego, siempre según nuestra opinión. Os describimos los que nos parece lo mejor y lo peor y valoramos también una serie de características fijas, así como el modo individual y el multijugador (si existe) por separado.

Así puntuamos

En Micromanía procuramos tenerlo todo en cuenta a la hora de puntuar un juego. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 LO PEOR. Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo “juego” es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al disco. Si podemos, ni lo publicamos.

30-49 MALO. Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que no sea del todo lamentable.


50-69 ACEPTABLE. Juegos que van desde los que sólo son regulares a los que no defraudan en conjunto. No es que presenten problemas graves en ningún apartado en concreto, pero tampoco terminan de convencer. Sólo de ti dependerá decidir si merecen la pena.


70-79 BUENO. No lo dudes, si el juego tiene una nota en este intervalo, es porque es bueno. No se trata de títulos excelentes en todos sus aspectos, pero seguro que te divertirán si tienes la oportunidad de jugar con ellos.


80-89 MUY BUENO. Grandes juegos a los que les falta sólo una pizca para convertirse en verdaderas genialidades. En todo caso, merecen tu atención. No deberías dejar pasar la oportunidad de probarlos.


90-100 OBRA MAESTRA. Si consiguen una nota así, será por que en todos sus aspectos se encuentren rozando la perfección. Bueno, incluso pueden ser perfectos... si llegan al 100. La mayoría ofrecerá innovaciones de todo tipo y otros, simplemente, serán lo mejor en su género.



JUEGO DEL MES
El más deseado sello de calidad. Gracias a él, uno y sólo uno de todos los juegos que se analizan en la revista, quedará claramente identificado como el que la redacción de Micromanía considera el mejor del mes.



JUEGO RECOMENDADO
Si ves este sello, es que se trata de uno de los juegos que más nos ha gustado en la redacción. Su originalidad, calidad, innovación o cantidad de mejoras, pueden tentarnos a poner este sello, pero sólo lo llevará si además resulta que es un juego muy divertido.








A B C D E F G H I J K

A. MÁS DE 3 AÑOS
B. MÁS DE 7 AÑOS
C. MÁS DE 12 AÑOS
D. MÁS DE 16 AÑOS
E. MÁS DE 18 AÑOS
F. DISCRIMINACIÓN
G. DROGAS
H. PALABROTAS
I. SEXO-DESNUDOS
J. TERROR
K. VIOLENCIA



La ciudad tiene un nuevo dueño

Grand Theft Auto San Andreas

Parecía que no iba a llegar nunca, ¿verdad?, pero ya está aquí la versión PC de «GTA San Andreas». Como en la versión de consola la fuerza, la intensidad y la libertad son sus características principales pero, la pregunta es, ¿se han aprovechado estos meses para mejorarlo? La respuesta, en las siguientes páginas.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos), inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Rockstar North/Rockstar
- **Distribuidor:** Take 2 **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 49,99 €
- **Web:** *www.sanandreas-eljuego.com* Una vistosa presentación, pero poco contenido interesante.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Misiones de la campaña:** 102
- **Zonas:** 3 ciudades, más el desierto y el campo
- **Comercios:** Más de 20 tipos
- **Tipos de armas:** 13
- **Habilidades del protagonista:** 5 principales, 7 secundarias
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 5800

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 3,6 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA

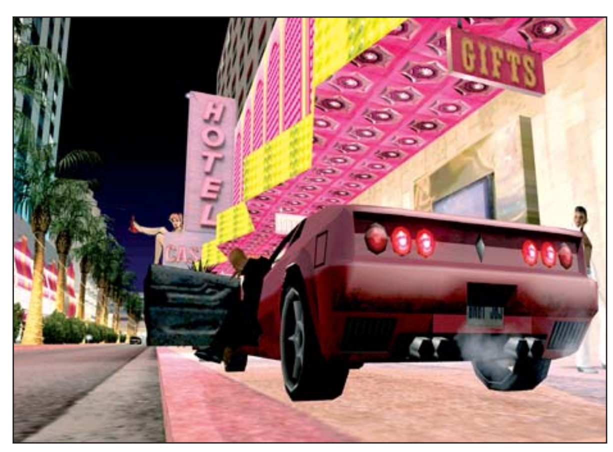
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB



▲ Continuamente se nos van asignando misiones que tenemos que cumplir para avanzar en la historia. En total el juego incluye más de 100.



▲ El sistema de control del juego es sencillo, pero aunque está bien adaptado a la combinación de teclado y ratón es mucho mejor usar un pad.



▲ La ambientación del juego reproduce tres grandes ciudades de EE.UU. ¿Habéis estado en Las Vegas, perdón, Las Veredas?



▲ Sal a la calle y haz lo que tengas que hacer para que tu banda vuelva a ser respetada y temida en toda la ciudad. Y si para ello tienes que saltarte la ley pues, oye, no nos vamos a asustar a estas alturas, ¿verdad?



▲ En todo momento tenemos libertad para hacer lo que nos de la gana. ¿Que se nos antoja un coche...? Pues nada, bajamos "amablemente" al conductor, y..."pa la saca".

Precedido por el enorme éxito de su versión de consola, ya está por fin aquí la versión PC de «GTA San Andreas». Todo las características que entusiasmaron a los usuarios de PS2 están presentes, incluyendo, por supuesto, los argumentos para la polémica: crímenes, persecuciones, tiroteos, violencia... pero también una enorme jugabilidad, una historia larga y absorbente y una libertad de acción casi absoluta. Y tú, ¿estás preparado para conquistar la calle?

RESPETO, HERMANO

De todas sus numerosas virtudes, lo primero que te engancha de «GTA San Andreas» es su argumento, que te sumerge en el mundo de las bandas callejeras. El protagonista es Carl Johnson, CJ para los amigos, un chico cualquiera de un barrio cualquiera de la ciudad ficticia de Los Santos. Tras varios años de ausencia, CJ vuelve a su casa para asistir al funeral de su madre y se reencuentra con su hermano y sus antiguos compañeros de la banda de Grove Street. A partir de ahí se va desgranando una historia que comienza como un búsqueda de poder y respeto para su banda, enfrentándole con los pequeños narcotraficantes locales y con el resto de bandas de la ciudad, pero que rápidamente se convierte en algo a mucha mayor escala a medida que te ves envuelto en "negocios" cada vez más importantes. El juego te presenta todo esto en forma de ▶▶

Viaja al gigantesco estado de San Andreas y ábrete camino en un juego en el que, literalmente, puedes hacer de todo

La referencia

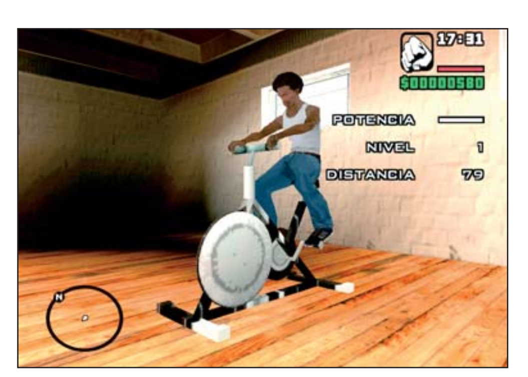


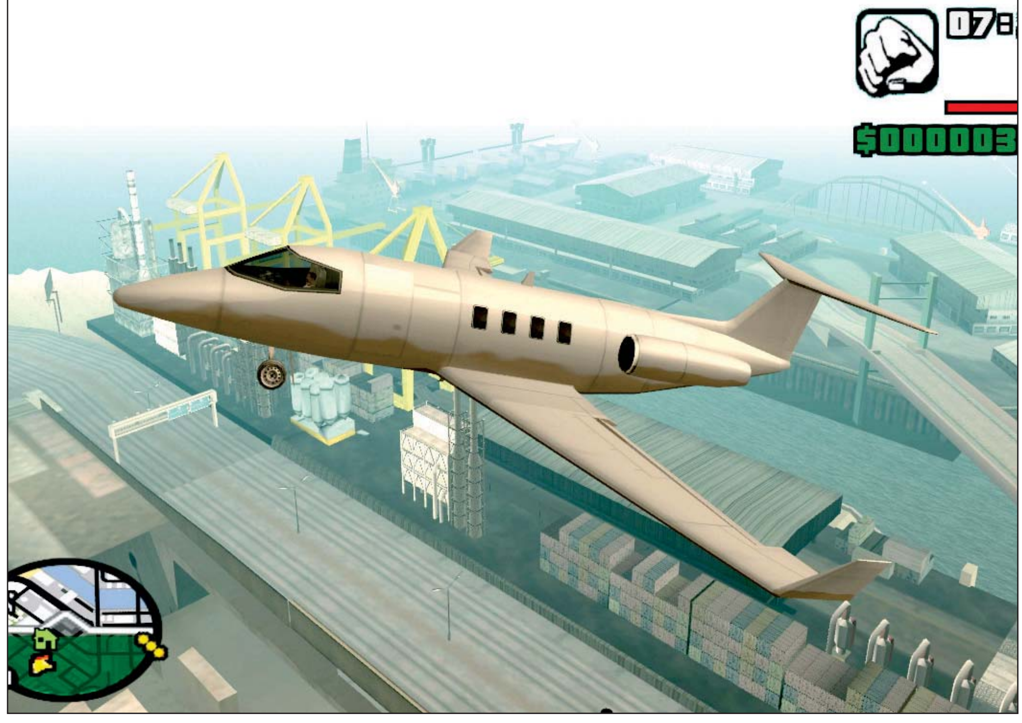
GTA Vice City

- **En ambos juegos** tenemos que hacernos con el poder en una gigantesca ciudad.
- **Los dos nos ofrecen** una libertad de acción enorme, pero «San Andreas» presenta incluso más opciones de juego.
- **La ambientación** de «Vice City», en la mafia de una ciudad muy parecida a Miami, contrasta con el mundo de las bandas callejeras de «San Andreas».









▲ Durante el juego tenemos que vigilar las estadísticas de CJ: comer cuando tiene hambre, hacer ejercicio de vez en cuando...

▲ La lista de todo lo que podemos hacer es gigantesca y de lo más variada que puedas imaginar, desde trabajar de taxista hasta pilotar aviones o helicópteros. Vamos, que tienes diversión garantizada durante mucho, mucho tiempo.



▲ El minimapa de la esquina inferior izquierda proporciona en todo momento una información muy valiosa, como los locales más cercanos o el lugar al que nos envía la misión actual.



▲ El juego está literalmente plagado de actividades secundarias. Hay hasta máquinas recreativas.

UN MUNDO POR DESCUBRIR



TRES CIUDADES. El enorme estado de San Andreas en el que se desarrolla el juego está compuesto por tres grandes ciudades, Los Santos, San Fierro y Las Veredas, así como por los territorios que las separan. Se trata, por supuesto, de una "imitación" de las ciudades de Los Angeles, San Francisco y Las Vegas, fácilmente reconocibles en muchos edificios y monumentos.

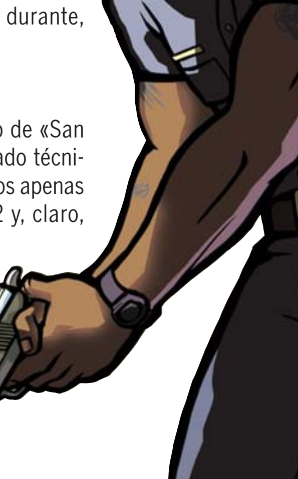
VARIEDAD DE AMBIENTES. Aparte de por su gigantesco tamaño las ciudades de «San Andreas» destacan por su soberbia ambientación, cuidada hasta el más mínimo detalle y diferenciada no sólo de una ciudad a otra, sino incluso de un barrio a otro dentro de la misma ciudad.

▶▶ una larguísima sucesión de misiones, al comienzo tan sencillas como llevar en coche a algún compañero de un lugar a otro o pintar graffitis, pero luego más y más complicadas cada vez, con tiroteos, guerras de bandas o persecuciones policiales.

Pero lo mejor de todo, lo que hace de «San Andreas» un auténtico juegazo es que entre misión y misión no hay límites para hacer lo que te de la gana y disfrutar de todo el contenido de las tres ciudades, que están llenas de vida, tanto de día como de noche. Las calles están repletas de gente, pero también hay restaurantes en los que comer, gimnasios en los que ponerte en forma, tiendas de ropa o de tatuajes para mejorar tu aspecto y aumentar el respeto que te tienen, talleres de tuning para personalizar nuestros coches, tiendas de armas, discotecas, autoescuelas, casinos... y así hasta completar una lista tan larga que te tendrá enganchado al juego durante, literalmente, meses.

SONIDO DE LUJO

El único punto oscuro de «San Andreas» es su apartado técnico, y es que sus gráficos apenas mejoran a los de PS2 y, claro, presentan problemas –de redibujado, por ejemplo– que "chocan" con su genial acción. Igualmente, aunque el sistema







▲ Aunque gráficamente no está mal, el apartado técnico del juego tiene algunos fallos menores que hacen que no esté a la altura del resto de su desarrollo, que es, simplemente, sensacional.



▲ «San Andreas» tiene una clasificación para mayores de 18 años que no se ha puesto a la ligera. La violencia explícita es una constante a lo largo de todo el juego y en algunas escenas puede llegar a ser realmente desagrable.

El camino del éxito no es fácil. Necesitas habilidad, paciencia y, sobre todo, el respeto de tus semejantes

de control está bien adaptado al ratón y el teclado, para disfrutarlo de verdad necesitarás un pad.

Otros apartados, en cambio, sí que están cuidados al máximo, como la genial banda sonora –algo clásico ya en la serie «GTA»–. Y, encima, el juego te ofrece la posibilidad, que no existía en PS2, de escuchar tu propia música, incoporando tus canciones favoritas en MP3.

En cuanto a los diálogos, aunque las voces no están dobladas los subtítulos no son una mala opción y, además, te permiten disfrutar con la interpretación original de actores como Samuel L. Jackson, que aporta un innegable toque de calidad dramática a los diálogos.

«San Andreas» es, en definitiva, un juego imprescindible para tu colección... a no ser que ya poseas la versión de PS2 –porque no te aportará nada nuevo– o que seas menor de 18 años, porque el juego se gana su clasificación PEGI a pulso. Pero si no estás en ninguno de esos dos casos... ¿a qué estás esperando? ¿Ya tienes los colores de tu banda? Pues lánzate a la calle y... ¡hazte respetar! ■J.P.V.



Alternativas

• Mafia
Si lo tuyo es el crimen organizado, este juego es otra gran opción. Ahora en serie económica.
▶ Más inf. MM 93 ▶ Nota: 92

• Deus Ex. Invisible Wars
Acción y aventura, aunque con una ambientación futurista.
▶ Más inf. MM 110 ▶ Nota: 89



▲ Si una misión te lleva al territorio de las bandas rivales los problemas están asegurados. Más te vale llevar compañía o armas en abundancia.

¡UN JUEGO INACABABLE!



SIGUE BUSCANDO. Como no podía ser de otra forma «San Andreas» está repleto de secretos y bonus que lo convierten en prácticamente inacabable. La cosa es que incluso después de completadas las más de 100 misiones principales que forman el juego –lo que te puede llevar una buena temporada, creénos– podrás seguir jugando en una ciudad totalmente abierta para completar al 100% todas las búsquedas secundarias. Pinta los 100 graffitis, encuentra las 50 herraduras de la suerte, haz los 70 saltos especiales con tu coche, localiza las 50 fotografías ocultas... Como para no aburrirte nunca más.

Nuestra Opinión

UNA EXPERIENCIA ABSORBENTE. *Roba, asalta, dispara... haz lo que tengas que hacer pero obtén el poder en la región de San Andreas, porque si no tienes respeto, no tienes nada. Una nueva vida se abre ante ti, ¿la vas a dejar escapar?*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

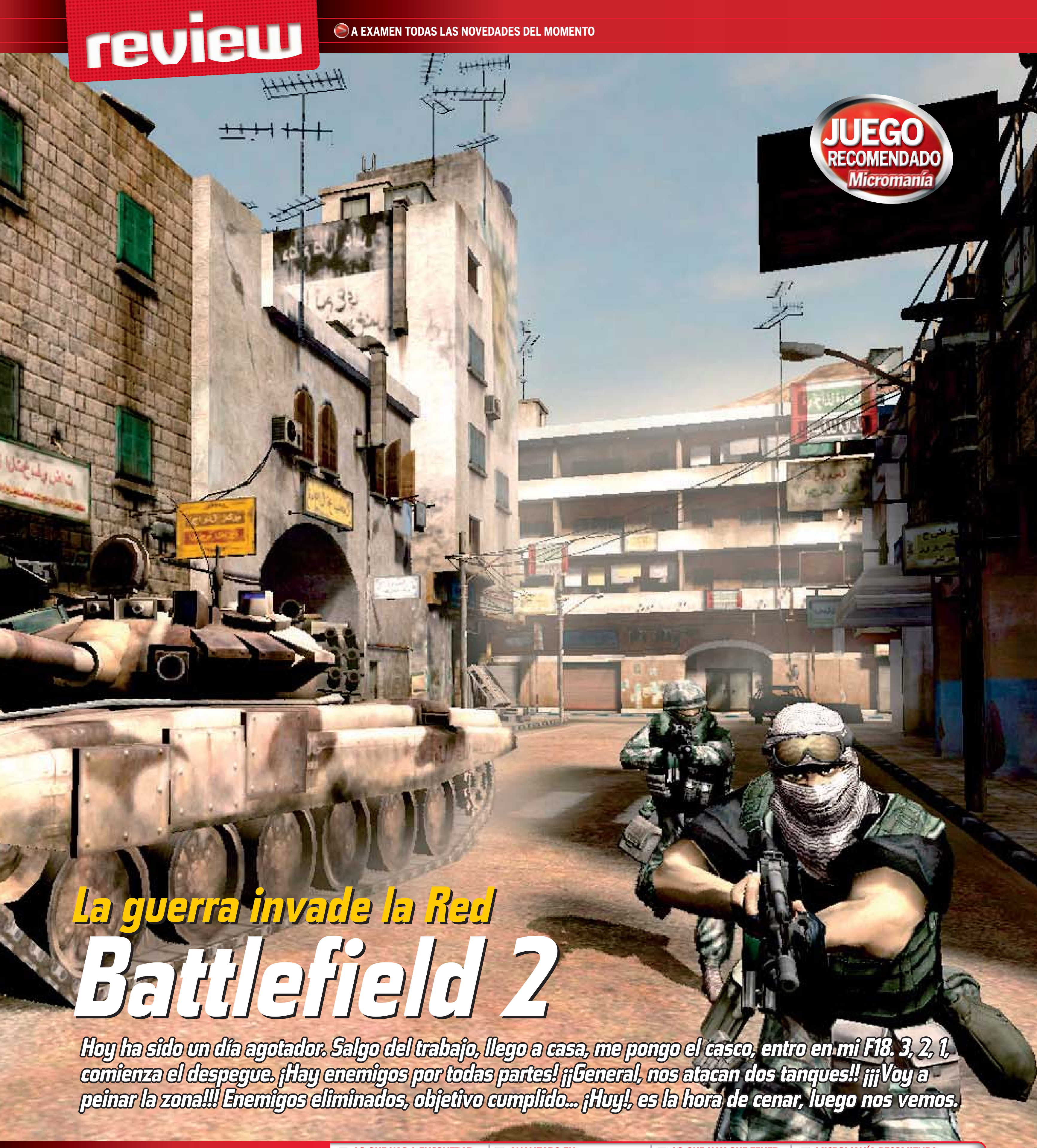
LO QUE NOS GUSTA
- La libertad de acción es absoluta.
- El tamaño del mapa es bestial.
- La ambientación en el mundo de las bandas callejeras es perfecta.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Técnicamente acusa demasiado su origen “consolero” .
- Hubiera estado genial que incluyeran un modo multijugador.

MODO INDIVIDUAL

▶ **HÁRTATE A JUGAR.** *Hacía mucho tiempo que no disfrutábamos de un juego tan completo y absorbente y en el que la libertad de acción fuera tan elevada.*





La guerra invade la Red

Battlefield 2

Hoy ha sido un día agotador. Salgo del trabajo, llego a casa, me pongo el casco, entro en mi F18. 3, 2, 1, comienza el despegue. ¡Hay enemigos por todas partes! ¡¡General, nos atacan dos tanques!! ¡¡¡Voy a peinar la zona!!! Enemigos eliminados, objetivo cumplido... ¡Huy!, es la hora de cenar, luego nos vemos.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos)
- **Estudio/Compañía:** Digital Illusions
- **Distribuidor:** Electronic Arts **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** 26 de Junio **PVP Rec.:** 49,95 €
- **Web:** ***www.battlefield2.com*** Amplia información sobre el juego: vídeos, pantallas..., pero en inglés

16+

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Número de Mapas:** 10, con tres tamaños distintos cada uno
- **Clases:** 7 por facción
- **Armas:** Más de 25
- **Vehículos por facción:** Unos 10
- **Facciones:** 3
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores:** Hasta 64

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 3,06 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800GT 256MB
- **Conexión:** 512 Mbps

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 1,5 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2,6 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ Con sólo un vistazo al radar podemos ver la situación de los médicos, de los vehículos y, si funciona nuestro radar, de las unidades enemigas.



▲ Pilotar es fácil pero no simple. El manejo se realiza con cuatro teclas y un ratón, pero requiere de mucha práctica para controlarlo apropiadamente.



▲ Un bombazo cercano te puede dejar aturdido durante unos segundos... ¡Muchos de estos y acabarás peor de la cabeza que Rambo!



▲ Vas a participar en batallas modernas multitudinarias en las que, además, tienes a tu disposición toda clase de vehículos, desde cazas hasta tanques indestructibles. Vamos, que ni en una película de Steven Seagal.



▲ El sistema de puntos te obliga a hacer las cosas bien. No basta con matar enemigos, tienes que trabajar en equipo y ayudar a tus compañeros.

Es posible, aunque poco probable, la verdad, que en estos últimos tres años hayas estado viviendo bajo una roca y no sepas lo que es «Battlefield», así que lo primero es ponerse al día.

«Battlefield» es un original concepto de juego multijugador en el que dos ejércitos se enfrentan por el control de zonas, utilizando para ello cualquier vehículo a su disposición, ya sean tanques, helicópteros o cazas. Tras su estupenda acogida entre los usuarios de PC, otros juegos –«Battlefront», de LucasArts, sin ir más lejos– han seguido su estela y han demostrado la eficacia del concepto original. Ahora por fin, casi tres años y dos expansiones después, vuelve el auténtico, con una nueva ambientación, más vehículos, un mejorado interfaz y unos escenarios que te dejarán sin respiración.

Toma parte en batallas de hasta 64 personas en escenarios gigantescos, ya sea por tierra, mar o aire.

POR TIERRA MAR Y AIRE

En «Battlefield 2» podrás hacer muchas cosas, pero desde luego parar para tomar aire no será una de ellas, porque este juego es pura dinamita para descargar adrenalina desde el primer hasta el último segundo. Eliges una ocupación, una base para aparecer en ella y ¡al ataque! Luego, cuanto mejor lo hagas en el combate, más puntos obtendrás, y estos te permitirán ir subiendo de rangos hasta llegar, incluso, al de general. Por otra parte, aunque todo esto lo podemos hacer en el modo offline contra "bots", huelga decir que el juego está pensado para que luches contra ▶▶

La referencia



Battlefield 1942

▶ **Los dos nos ponen en la piel de un soldado,** en una batalla online para más de 60 personas. En «Battlefield 2» se traslada la acción hasta nuestros días. Atrás queda la 2ª Guerra Mundial del «Battlefield» original.

▶ **En «Battlefield 2» encontrarás más vehículos** que en la referencia y también más opciones tácticas, como control de radares y puentes.





▲ Todo lo que tenga asiento puede ser conducido o pilotado. ¿Te atreves con bellezas como éstas?



▲ Si eres médico puedes reanimar a tus aliados con este desfibrilador. Claro que una descarga eléctrica puede tener muchas otras utilidades no tan benéficas, como aturdir a un enemigo. No es el arma más efectiva, desde luego, pero te ríes un rato.



▲ Cada escenario tiene unos objetivos y unas circunstancias que hacen que todos ellos sean totalmente diferentes entre sí. La variedad está garantizada.



▲ Cuando te eliminan tienes 15 segundos para decidir si cambias de clase y en qué lugar quieres reaparecer.

LOS NÚMEROS DE LA GUERRA



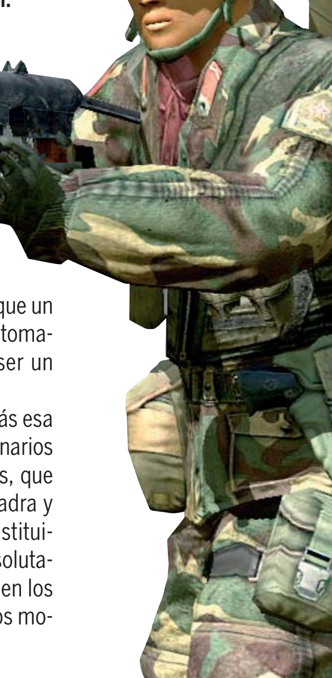
EL SISTEMA DE PUNTUACIÓN. Ya no sólo dependes de las muertes que hagas. Los "frags" pasaron a mejor vida. Ahora también obtienes puntos por reparar vehículos, jugar en equipo, reanimar a compañeros abatidos, tomar el control de una bandera y muchas otras cosas. Todas tus acciones quedan registradas y computadas en una enorme estadística, como la de la imagen.

ENHORABUENA, SOLDADO. Puedes conseguir medallas durante las batallas para desbloquear nuevas armas de cada clase. Sólo tienes que hacerlo genial durante una batalla en algún aspecto (enfrentarte a un blindado a pie, recuperar muchos territorios en una batalla y así hasta más de 40 condecoraciones).

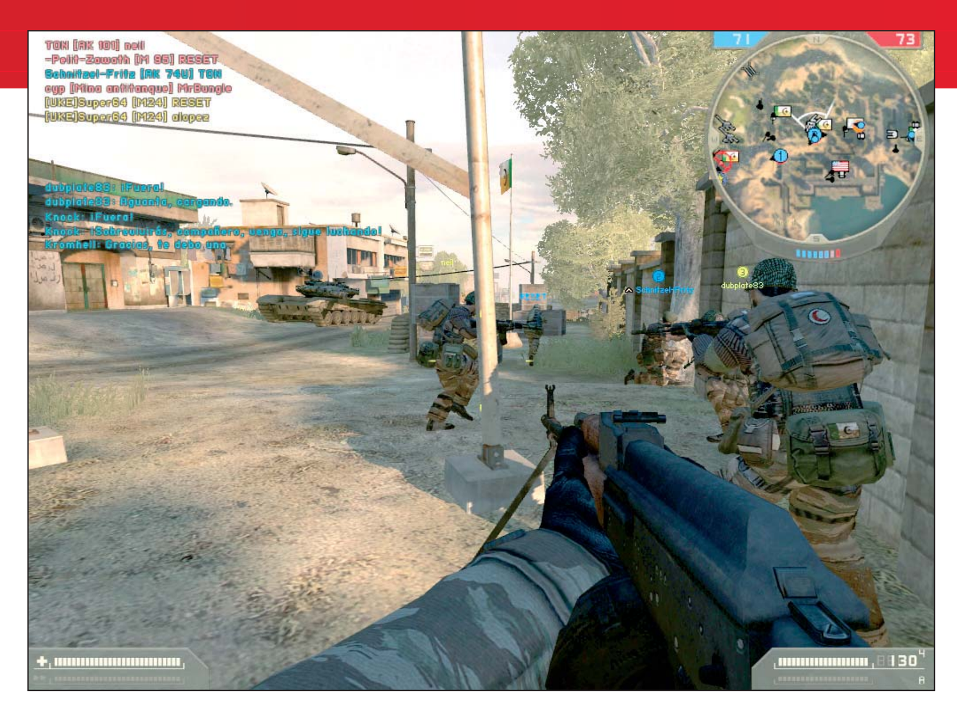
►► soldados de "carne y hueso" en el multijugador. Sólo entonces sacaremos partido a los enormes mapas y podremos crear nuestras propias estrategias utilizando el sistema de comunicación por voz que incluye el propio juego.

Por lo que respecta a las novedades, una de las principales es que ya no estamos en la 2ª Guerra Mundial, sino en la actualidad, en un supuesto conflicto entre EE.UU., en un bando, y China y una coalición de estados árabes, en el otro. Así, las batallas se trasladan a zonas como el Golfo Pérsico, la cordillera Minshan, las lagunas del río Songhua y muchos otros parajes que incluyen puntos clave como presas o centros de comunicación. Lo que más llama la atención de estos mapas es que se ha dejado de lado el equilibrio entre facciones para otorgar mayor realismo a las batallas. ¿O pensabas que un desembarco en una costa tomada por el enemigo iba a ser un enfrentamiento igualado?

También ha quedado atrás esa costumbre de ofrecer escenarios completamente simétricos, que parecen hechos con escuadra y cartabón, pues se han sustituidos por unos entornos absolutamente creíbles y realistas en los que, además, nos podemos mover libremente.







▲ El increíble nivel de detalle y el fantástico diseño de los escenarios te harán sentirte como un simple peón en medio de una gran guerra. Es difícil imaginar más realismo en un juego de este tipo.



▲ A la hora de montar en un vehículo podemos repartirnos las funciones con nuestros compañeros. Uno es el conductor, el otro el artillero, etc.



▲ A la hora de pilotar podemos utilizar una cámara externa. El resultado es, desde luego, más impresionante, pero lo cierto es que así los vehículos se manejan peor, y en un juego como éste una sola imprecisión puede ser fatal.

Médico, francotirador, ingeniero... elige una función y hazlo lo mejor posible. No defraudes a tus compañeros

FÁCIL, PERO NO SENCILLO

Pero esa libertad no sería tal sin un buen control. Si éste ya era suave en la primera entrega ahora es aún mejor, permitiendo incluso el control de un helicóptero Cobra con sólo 8 teclas. Por no hablar de que la mejora del interfaz nos permite tener una visión global para rendir mejor en el campo de batalla.

Eso sí, el que va a tener que sudar bits para rendir bien es tu ancho de banda ya que, como puedes imaginar, en España aún no estamos todo lo preparados que nos gustaría para mover la información de los movimientos de 64 jugadores, a pesar incluso de que el código de red ha mejorado sensiblemente.

Sería injusto finalizar sin hablar de los impresionantes gráficos, capaces de mostrar unidades a kilómetros de distancia, o de los magníficos –y a la vez importantes– efectos de sonido. Y es que nos encontramos ante uno de esos juegos que no te puedes perder por nada, a no ser, claro, que no tengas Internet, o que tengas miedo a que tu primera medalla sea el Corazón Púrpura. ■**D.M.S.**

Alternativas

• SW Battlefront
La misma mecánica que «Battlefield» pero con personajes y escenarios de Star Wars.
▶ Más inf. MM 118 ▶ Nota: 90

• First to Fight
Otro juego sobre guerras modernas, pero ambientado en Beirut y con una gran campaña offline.
▶ Más inf. MM 125 ▶ Nota: 95

COMUNICACIÓN ES VICTORIA



NO SEAS TÍMIDO. Con este sencillo menú, pulsando la letra "Q", puedes hablar con tus compañeros, para darles las gracias, por ejemplo, o pedir un transporte. Pero no sólo eso. Si solicitas un médico, en el radar verás a los médicos marcados. O, si te quedas sin balas, puedes pedirlas y un avión aliado te lanzará munición.

Nuestra Opinión

***LA GUERRA TOTAL.** Entra en una guerra online tan real como puedas imaginar. Utiliza puestos de artillería pesada, defensas antiaéreas, helicópteros, cazas, tanques, vehículos de transporte... ¡Una auténtica pasada!*



GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- El diseño de los escenarios, que además se adaptan al número de jugadores.
- El intuitivo interfaz y el control.
- El sistema de estadísticas, rangos y clasificaciones es completísimo.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Puestos a pedir, nos gustaría que las deformaciones en los vehículos fuesen algo más reales.

MODO INDIVIDUAL

*▶ **NO LE HACE JUSTICIA** Está muy bien para entrenar, pero si quieres disfrutar de este juego, tienes que enfrentarte a personas reales.*



MODO MULTIJUGADOR



*▶ **COMPETITIVO.** Éste no es un juego que se acaba y ya está. La necesidad de ser el mejor piloto, el mejor francotirador, el mejor... te mantendrá pegado a tu PC.*



La revolución del rol online

Guild Wars

Antes de luchar para conseguir que tu clan sea el mejor del mundo tendrás que prepararte a fondo y demostrar que, incluso en la batalla definitiva, eres capaz de mantener la cabeza fría. La fama cuesta y aquí los faroles no te servirán de nada...

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- **Género:** Rol Online
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Cía:** ArenaNet **Distribuidor:** NCsoft
- **Nº de CDs:** 2 **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec.:** 44.95 € **Cuota mensual:** No tiene
- **Web:** *www.guildwars.com* Muy completa en su versión inglesa; en desarrollo la española.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Regiones y paisajes:** 7
- **Profesiones:** 6 **Niveles:** 20
- **Habilidades:** 75 por profesión
- **Tipos de habilidades:** 10
- **Sala y emblema de clan:** Sí
- **Tipos de torneos:** 4
- **Combate entre jugadores (PvP):** Sí

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 1,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** ATI Mobility Radeon 9700 128 MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 32MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 512 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ Cada clase de personaje puede llegar a aprender 75 habilidades diferentes, aunque sólo podemos tener activadas 8 al mismo tiempo.



▲ El juego incluye una gran cantidad de herramientas para comunicarnos con otros jugadores, incluyendo muchas animaciones y gestos.



▲ Si el mapa es útil, ¡la brújula no lo es menos! Resulta indispensable para localizar al resto de personajes en las enormes extensiones de Tyria.



▲ Vive mil aventuras y disfruta de la historia de Tyria realizando todo tipo de misiones antes de enfrentarte a la batalla definitiva por el favor de los dioses. Tu espada y tus hechizos serán tus mejores compañeros.



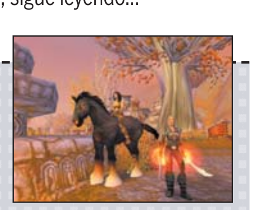
▲ Puedes escoger una profesión primaria y otra secundaria, y combinar sus habilidades. Algunas de las combinaciones son sencillamente devastadoras.

Desde el comienzo de su desarrollo «Guild Wars» ha levantado una enorme expectación entre los aficionados a los juegos online, tanto por el nuevo cambio de rumbo que prometía para el género, recompensando más tu habilidad como jugador que la cantidad de horas jugadas, como porque en su programación han participado antiguos trabajadores de Blizzard responsables de juegos como «Starcraft» o «Diablo». Tanto es así que tras su lanzamiento ha conseguido incluso competir en lo más alto de las listas de ventas con el mismísimo «World of Warcraft». ¿Quieres saber si la espera ha merecido la pena? Sigue, sigue leyendo...

Acción a raudales y lo mejor del rol online, sin grandes tiempo de descarga, sin cuotas mensuales y en castellano

La referencia

World of Warcraft



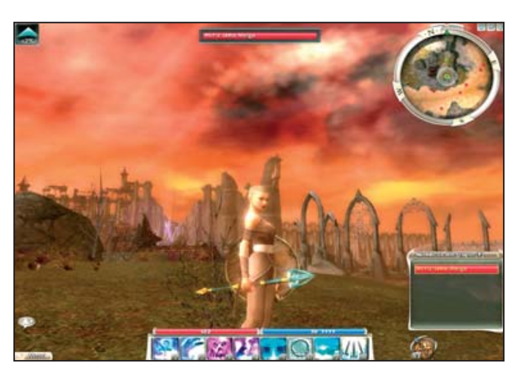
- **Los dos nos ofrecen rol online** de ambientación fantástica, pero en «Guild Wars» se hace más énfasis en el combate entre jugadores que en el propio rol.
- **El modo competitivo de «Guild Wars»** y su planteamiento de lucha de clanes es nuevo. Los dos son muy divertidos, pero «Guild Wars» es más sencillo.

LA INVASIÓN DE LOS CHARR

La primera gran novedad aparece con nuestro personaje: podemos elegir entre crear un personaje de rol y comenzar desde nivel 1, o crear un personaje de combate totalmente equipado y ya de nivel 20, el máximo permitido, con el que entrar en combate contra otros jugadores (PvP). Eso sí, las habilidades de este último están relacionadas con las que hemos descubierto con nuestro personaje de rol, así que lo más sensato es empezar con él primero.

En este caso, –tras elegir nuestra ▶▶





▲ Los detalles de los paisajes, las animaciones, los efectos visuales... ¡La calidad gráfica del juego es alucinante!



▲ La mayoría de aventuras están pensadas para jugar en grupo, pero uno de los detalles más originales del juego es que si no puedes encontrar compañeros humanos, no pasa nada. ¡Puedes contratar mercenarios que te acompañen!



▲ No importa el nivel ni las horas de juego.Sólo tu habilidad como jugador decide el resultado.



▲ El juego incluye un completo tutorial que te va introduciendo gradualmente en la acción mediante cuadros de consejos.

ACTUALÍZATE MIENTRAS JUEGAS

SIN PARCHES. El protocolo de red diseñado para el juego permite que las actualizaciones se descarguen mientras jugamos. ¡Se acabaron las horas de descarga antes de empezar! Los desarrolladores podrán ir cambiando el mapa y los contenidos del juego de forma inmediata y tú sólo notaras unas pequeñas esperas antes de entrar a una zona nueva. ¡Como por arte de magia!

▶▶ profesión entre las seis disponibles–, entramos en Ascalon, ciudad que debemos defender del ataque de los Charr. En la lucha contra los invasores atravesamos la gran variedad de regiones que forman Tyria. Los enemigos están por todas partes y se nos plantean muchas misiones que siguen un hilo argumental y nos permiten ganar experiencia mientras aprendemos las habilidades, decisivas en combate, de nuestra profesión.

JUNTOS PERO NO REVUELTOS

Otra gran diferencia con el resto de juegos de rol online es que la interacción con el resto de jugadores se ciñe a las zonas comunes, generalmente ciudades, donde podemos formar grupos, obtener misiones o comerciar... Una vez que salimos de ahí entramos en zonas exclusivas para nuestro grupo; así podemos vivir nuestra aventura en “privado” sin ser molestados por otros jugadores ¡Se acabaron los robos de botines o las colas para matar a un bicho!

Pero si hay algo que distingue definitivamente a «Guild Wars» es su apuesta por la acción y la emoción del combate y es que al crear un personaje PvP entramos a un juego diferente. Podemos combatir solos, en un grupo asignado aleatoriamente, o formar nuestro propio equipo y participar en el gran torneo que da acceso a la sala de los héroes. La clave será la estrategia que preparemos y la elección y manejo





▲ Las ciudades son prácticamente las únicas zonas comunes. El resto de las aventuras las vivimos sin que nadie nos moleste, en espacios que se generan exclusivamente para nosotros y nuestro grupo.



▲ Resulta especialmente tranquilizador saber que si tu personaje muere no recibirás ninguna penalización importante, más allá de darte un pequeño paseo. Vamos, que estás aquí para divertirte.

Al entrar en combate no importan tus horas de juego sino tu pericia con las habilidades del personaje

de nuestras habilidades pues, de las más de 75 que tenemos por profesión, sólo podremos utilizar un "mazo" de ocho en cada momento. También en este modo podemos disfrutar de la guerra de clanes que le da nombre, donde cada victoria nos da puntos de fama para la clasificación en el ranking mundial.

ESPECTACULAR

Pero si su jugabilidad es excepcional –una de las claves para ser el favorito de muchos jugadores–, otro tanto hay que decir de su tecnología. Los gráficos consiguen que la aventura te envuelva por completo. Paisajes, personajes, efectos, iluminación... todo está cuidado al detalle. Una inmersión total en el juego a la que contribuyen, y mucho, los efectos sonoros que acompañan a cada acción que realizas.

Y si a todo eso unimos que te haces con su manejo sin darte cuenta, que está totalmente traducido, ¡que no hay que pagar cuotas! y que es tremendamente divertido desde el principio, entenderemos que hayas dejado ya de leer para entrar en faena... ¿Hay alguien ahí? ■ D.R.L



Alternativas

- **Dark Age of Camelot**
  Otro gran juego de rol online que no deben perderse los amantes del combate entre jugadores .
  ▶ Más inf. MM 125 ▶ Nota: 86
- **City of Heroes**
  Ambientado en un universo de superhéroes, este juego de rol online también tiene mucha acción.
  ▶ Más inf. MM 122 ▶ Nota: 87



▲ Para desplazarte a los lugares que ya has visitado sólo tienes que abrir el mapa y pulsar sobre el sitio en cuestión. Aparecerás allí automáticamente.

¡LA EMOCIÓN DE LOS TORNEOS!



4 TIPOS DIFERENTES. Continuamente miles de clanes luchan para obtener el mejor puesto de la clasificación en diferentes torneos: supervivencia, aniquilación, captura la reliquia y rey de la colina. Cada modalidad es diferente y, claro, la gente se especializa en una u otra..



MUNDO EN GUERRA. La clasificación de clanes aparece en la página web, donde también puedes consultar las puntuaciones del torneo internacional en el que los territorios compiten para conseguir la supremacía mundial. ¿Serás tú el próximo campeón del mundo?

Nuestra Opinión

DIVERSIÓN DESDE EL PRIMER MINUTO. *Explora las tierras de Tyria y vive mil aventuras hasta dominar tus habilidades; entonces tal vez estés preparado para convertir a tu clan en el mejor del mundo. Imprescindible.*

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- Te lo pasas genial desde el principio.
- Los gráficos, el sonido y la ambientación son impresionantes.
- Está en castellano y ¡¡no hay cuotas!!

LO QUE NO NOS GUSTA
- Las pocas opciones de personalización de tu personaje.
- El sistema de distribución de los distritos.

MODO MULTIJUGADOR

▶ **HARÁ HISTORIA.** *La combinación de los modos de juego, los combates, la ausencia de cuotas mensuales y que esté en castellano, lo hacen único en su género.*





Acción a todo ritmo

Pariah

La referencia

Half Life 2

- **Los dos son juegos de acción en primera persona,** pero «Half-Life 2» es más largo y variado y nos deja hacer muchas mas cosas.
- **Los dos están ambientados en un universo** de ciencia ficción, con naves, armas futuristas y extrañas tecnologías.
- **«Pariah» es un espectáculo para la vista,** pero «Half-Life 2» es todavía más impresionante.

Así que un doctor es capaz de dejar fuera de combate a dos ejércitos con sus propias manos... ¡Entonces un ejército de médicos sería invencible! Mira que si ahora para ser militar te van a hacer estudiar el MIR...

Tenemos que reconocer que nos encanta la ciencia ficción. Sólo hablar de plasma, nanotecnología o crionización nos pone los pelos de punta. Por eso aprovechamos cualquier oportunidad para disfrutar buenas historias sobre amenazas biotecnológicas, futuros apocalípticos o personajes ultrapoderosos modificados genéticamente. ¿Tú también? Pues entonces «Pariah» es lo que buscas.

ACCIÓN Y FICCIÓN

Encarnas a Jack Mason, un doctor de la Comisión de Control de Transgénicos del que no os podemos contar mucho para no desvelar el argumento. A Mason se le encarga la sencilla tarea de trasladar a una misteriosa mujer crionizada para hacerle unas pruebas. Pero algo sale mal. La nave de nuestros protagonistas es atacada y caen en terreno hostil, en medio de una guerra que se creía terminada. A partir de ahí, claro, la cosa se complica y descubrirás traiciones, conspiraciones y giros argumentales dignos de una pelí de Spielberg.

Nuestro objetivo, eso sí, es realmente sencillo: localizar a la chica que desaparece poco después

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Groove/Hip Interactive
- **Distribuidor:** Virgin Play **Nº de CDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 39,95 €
- **Web:** ***www.pariahgame.com*** No hay demasiado contenido pero al menos está en castellano.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Misiones:** 18
- **Tipos de armas:** 7
- **Mejoras por arma:** 3
- **Enemigos:** Más de 12
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores:** Hasta 32.
- **Modos Multijugador:** 4

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 3,06 GHz
- **RAM:** 1024 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800GT 256MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4 1,4 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ Termina con todos los soldados que te salgan al paso y avanza en busca de la chica fugada. Cuentas con tantas armas como puedas llevar y, oye, ser un doctor siempre viene bien para curarse durante la batalla.



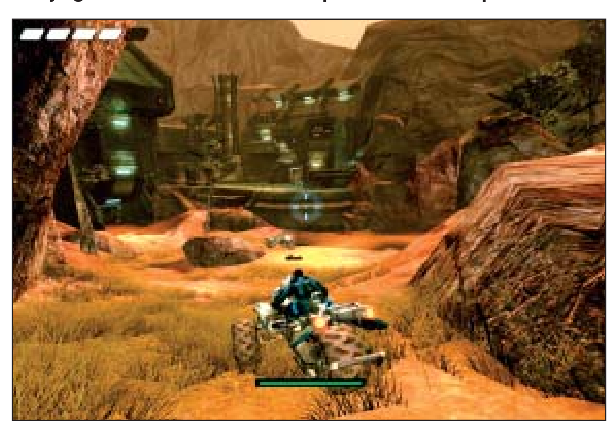
▲ Algunos de los escenarios que visitamos están demasiado vacíos.



▲ El juego utiliza unos efectos visuales que son realmente espectaculares.



▲ A lo largo de las 18 misiones de la campaña se van alternando los escenarios interiores y exteriores. Eso sí, en todos ellos encontrarás lo mismo: acción en cantidades industriales.



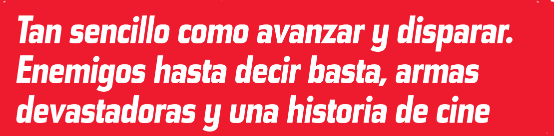
▲ A lo largo del juego podemos llegar a pilotar hasta cuatro vehículos diferentes, lo que añade bastante variedad a la aventura.

del accidente. Para ello controlamos a Mason desde una cámara en primera persona –que pasa a tercera al pilotar alguno de los cuatro vehículos disponibles– y contamos con un arsenal formado por siete tipos de armas. Tenemos que desbloquear puertas, desactivar torretas de seguridad y, por encima de todo, tenemos que abrirnos paso a tiro limpio a través de las filas enemigas.

Hay algunos elementos muy originales, como la posibilidad de mejorar cada arma gracias a unos ítems que nos encontramos ocultos por los escenarios, pero, en general el juego sigue un desarrollo clásico y simplificado al máximo. Vamos, que no esperéis puzzles, ni quebraderos de cabeza, porque en «Pariah» sólo hay cabida para la acción.

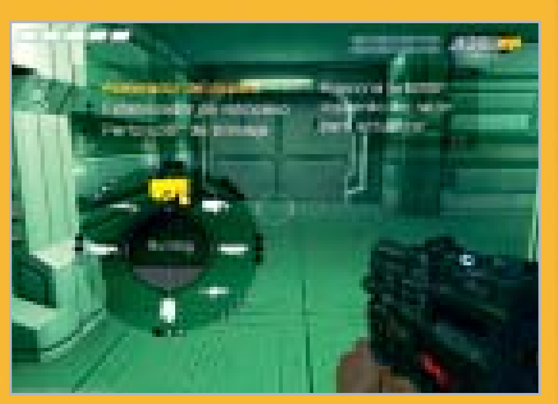
MEJOR ACOMPAÑADO

Por lo que respecta a su contenido, «Pariah» incluye un modo individual con 18 misiones que se reparten entre entornos al aire libre e interiores de edificios futuristas. Además, cuenta también con un completo modo multijugador especialmente interesante, y no sólo porque crear y dis- ▶▶



Tan sencillo como avanzar y disparar. Enemigos hasta decir basta, armas devastadoras y una historia de cine

PARA TODOS LOS GUSTOS



ARMAS A TU MEDIDA. Con cada mejora, el arma modificada alcanza un nivel superior y es más práctica. Por ejemplo, podemos instalar en nuestro rifle de francotirador un visor de calor, o mejorar la escopeta para que sus balas traspasen los escudos, o mejor aún, que los misiles del bazooka persigan a las víctimas. La decisión de qué armas mejoras y cuáles dejas atrás influirá en la jugabilidad, ya que algunos escenarios se prestan a llevar armas de largo alcance y otros armas más contundentes en las distancias cortas.



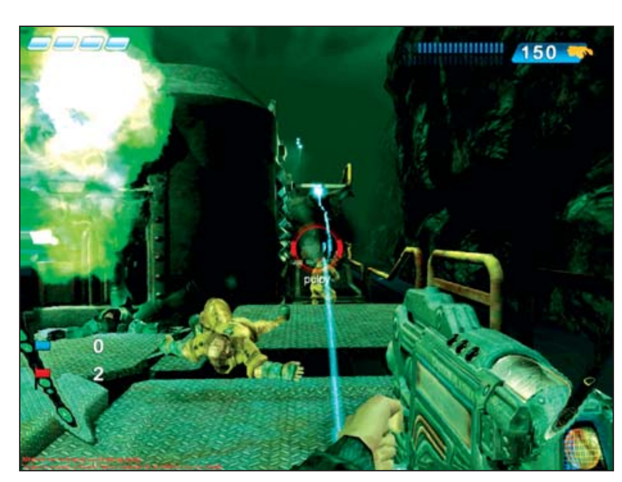
▲ Uno de los problemas de «Pariah» es que sus contenidos no son muy variados. De los soldados enemigos,por ejemplo, sólo hay cinco o seis modelos diferentes, que se repiten todo el tiempo a lo largo de la partida.



▲ En una misión tenemos que enfrentarnos a una nave, en lo que es uno de los mejores momentos del juego.



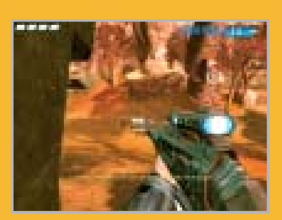
▲ Hacia el final del juego encontraremos dos jefes ultrapoderosos y realmente difíciles de matar.



▲ El modo multijugador es realmente divertido, con unas partidas frenéticas y repletas de acción. ¿Estás preparado para el desafío?

CREA Y DISFRUTA TU JUEGO





TU MAPA EN 15 MINUTOS. Crear tu propio escenario nunca había sido tan fácil. Eliges una configuración y el editor crea un mapa aleatorio que puedes modificar añadiendo o quitando elementos. Claro que tanta sencillez no podía venir sin algún inconveniente. La libertad a la hora de crear mapas no es demasiado amplia, ya que, entre otras cosas, no puedes mezclar elementos de diferentes ambientes ni crear escenarios interiores.

¡A JUGAR! Según termines de crear tu mapa, alojas una partida en la red y los jugadores que entren a tu partida se lo descargan rápidamente, ya que cada escenario tiene un límite de tamaño. Vamos, que ya no tienes excusa para no inundar la red con tus creaciones.

Su modo multijugador es de categoría, con batallas masivas de hasta 32 jugadores simultáneos

▶▶ frutar tus propios mapas sea más sencillo que hacer un dibujo con Paint, sino porque también se han introducido modos de juego especiales para la cooperación entre equipos que resultan francamente divertidos.

Estos modos extra resultan además muy valiosos, porque el principal problema de «Pariah» es que padece cierta falta de variedad en sus contenidos. Así, por ejemplo, mientras algunos exteriores están bien diseñados, otros están sorprendentemente vacíos. Del mismo modo, los soldados enemigos no resultan demasiado variados, pues apenas vemos cuatro o cinco modelos diferentes a lo largo del juego. Se trata en cualquier caso de una cuestión de diseño, y no tecnológica, porque el motor físico Havok empleado le otorga al juego un acabado estupendo, tanto en la física de los cuerpos, como en las explosiones o los derrumbamientos de edificios enteros, realmente espectaculares.

También hay que destacar que ha sido traducido, lo que es de agradecer a la hora de seguir la enrevesada historia, aunque no hubiera estado de más que los enemigos tuvieran más frases, ya que algunos cuentan sólo con dos o tres que repiten cada poco tiempo. Lo mismo pasa con los sonidos ambientales como alertas o avisos, y es que cuando hayas escuchado una voz de alarma diciendo "¡Disturbios en la zona 231!" unas 231 veces, terminarás por bajar el volumen.

De todas formas, poco importa si «Pariah» no es en realidad el juego más elaborado ni el más revolucionario que hayamos visto. Su ritmo trepidante y su sencillo sistema de juego compensan esto más que de sobra y, desde luego, si lo tuyo es la acción y buscas una sencilla forma de liberar adrenalina, seguro que lo disfrutarás a tope. ■ **D.M.S**

Alternativas

• **Doom 3**
Si lo que te va es la acción pura y dura, aquí la hay en cantidades industriales, y de la buena.
▶ Más inf. MM 116 ▶ Nota: 98

• **Star Wars Republic Commando**
Acción y ciencia ficción, pero con un enfoque más táctico.
▶ Más inf. MM 124 ▶ Nota: 93

Nuestra Opinión



A TODO RITMO. **Ponte en la piel de un doctor armado hasta los dientes y enfréntate a todo un ejército para salvar a una mujer de un virus mortal. Vale, no es una historia profunda, pero si buscas acción no te defraudará.**

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- Poder mejorar las armas a nuestro antojo. Es un sistema muy original.
- El diseño arcade de algunas misiones.
- El modo multijugador, acción para 32 jugadores en mapas propios.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Algunos escenarios están algo vacíos y otros se nos hacen repetitivos.
- La historia es, a veces, confusa.

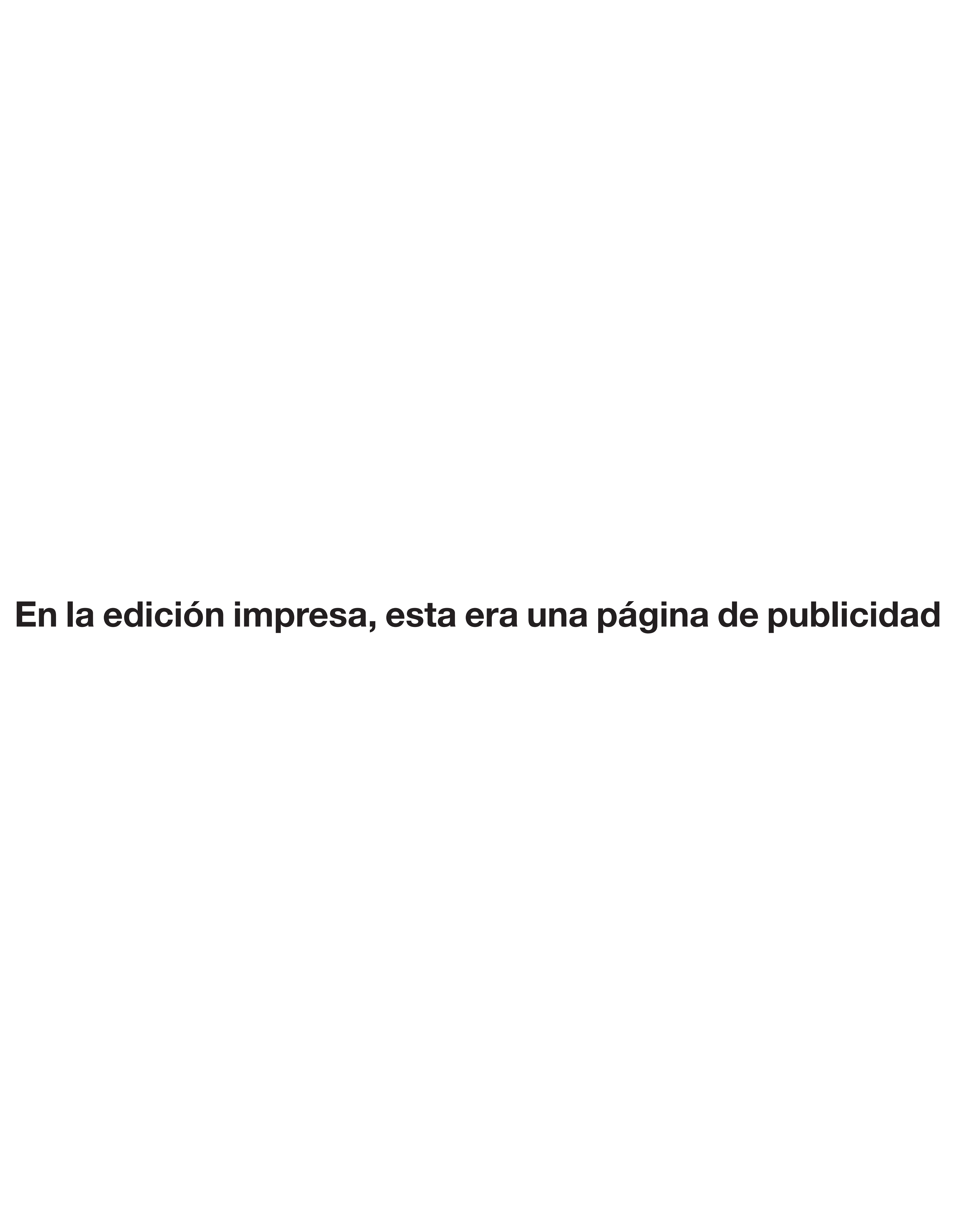
MODO INDIVIDUAL
▶*ACCIÓN SIN CONCESIONES.* **Ábrete camino a tiro limpio y preocúpate sólo de mejorar tu arma. Divertido y sin complicaciones, aunque algo corto.**



MODO MULTIJUGADOR



▶*MEJOR QUE SOLO.* **Incluye un par de modos de juego perfectos para jugar en compañía y cuenta, además, con un editor sencillo a más no poder.**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Un mutante entre nosotros

Area 51

La referencia



Half-Life 2

- **Los dos nos ofrecen acción** en primera persona ambientada en una historia de ciencia-ficción.
- **«Area 51» es mucho más lineal** que «Half-Life 2», pues casi siempre tenemos un único camino que seguir en la acción.
- **«Area 51» es realista** y muy espectacular, pero está un escalón por debajo de los impresionantes gráficos de «Half-Life 2».

Ya sabía yo que en una base militar ultrasecreta no se podía estar cociendo nada bueno... Claro que la culpa es mía por trabajar de científico para el ejército. Si ya me lo decía mi madre: hazte fontanero, que viven mucho mejor...

La enorme lista de juegos de acción en primera persona que satura nuestras estanterías obliga a los programadores a buscar elementos originales que diferencien sus títulos de la competencia. En «Area 51» el sello de identidad procede de un argumento absorbente y unos misteriosos poderes alienígenas. ¿Le bastarán para alcanzar el éxito? Sigue leyendo que te lo contamos.

ASALTO A LA BASE

La acción nos lleva al Área 51, una base secreta del gobierno estadounidense en la que se investigan, entre otras cosas, los cadáveres de unas misteriosas criaturas alienígenas. Nuestro papel es el de un científico que forma parte de un grupo de asalto, enviado al Área 51 después de que se produzca un accidente.

Nada más llegar allí nos vemos envueltos en un terrible caos en medio de una fuga de terroríficas criaturas mutantes, pero a medida que avanzamos descubrimos que todo es más complejo de lo que parece y nos vemos envueltos en una enmarañada red de conspiraciones.

No debemos revelaros mucho más del argumento, porque uno de sus puntos fuertes es ir descubriendo poco a poco su historia, pero sí que tenemos que adelantaros que en un momento dado

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Midway Games
- **Distribuidor:** Virgin Play **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 39,95 €
- **Web:** ***www.area51-game.com*** Con una vistosa presentación en Flash, pero poco contenido.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Armas:** Más de 15
- **Personajes controlables:** 1
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores:** 2-16
- **Modos multijugador:** Deathmatch, Capturar la bandera y Humanos contra Alienígenas.
- **Opciones de conexión:** Internet

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon X800 Pro
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1,4 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2,9 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL





▲ Lo que comienza como una misión rutinaria se convierte en una lucha desesperada contra mutantes, alienígenas y los propios agentes del gobierno. Entrar es fácil pero, ¿serás capaz de salir del Área 51?



▲ La infección del virus mutante tiene interesantes efectos secundarios, como la visión nocturna o una increíble superfuerza que podemos usar en los combates.



▲ Durante muchas secciones del juego contamos con el apoyo de soldados aliados.



▲ Gráficamente el juego es muy atractivo, aunque las ambientaciones son bastante parecidas entre sí.



▲ El tamaño no lo es todo y estos “pequeñines” pueden dar fe de ello acabando contigo en pocos segundos. Más te vale apuntar bien y disparar deprisa...

Entra en el Área 51 y enfréntate a los mutantes mientras descubres los detalles de una misteriosa conspiración

nuestro personaje es infectado por un virus mutante que le otorga increíbles poderes alienígenas pero que, al mismo tiempo, amenaza con matarle si no nos conseguimos librar de él... Emocionante, ¿no?

ENTRANDO EN CALOR

Toda esta historia la tenemos que descubrir con el tiempo porque, de hecho, el comienzo de «Area 51» es muy convencional, con la única particularidad de que contamos con varios compañeros que nos acompañan en la misión. Como resulta que el juego, además, es bastante lineal y que estos compañeros sobreviven sí o sí, hasta que el guión indique lo contrario, lo que sucede es que al principio puede parecer sencillo y monótono. Sin embargo, a medida que la aventura avanza nos vamos quedando solos y, además, adquirimos las mutaciones y la cosa se anima.

Así, el repertorio habitual de armas convencionales (pistolas, ametralladoras, rifles de francotirador, granadas,...) lo podemos alternar con un estado de mutación en el que ganamos poderes como visión en la oscuridad, una fuerza sobrehumana para el combate cuerpo a cuerpo o la capacidad de infectar a nuestros enemigos para que se pongan a combatir entre ellos. Todo esto, claro le da al sistema de juego una gran variedad, lo que unido al ritmo frenético de la acción hace que el juego resulte muy entretenido. Además, esta abundancia de opciones compensa uno de los principales problemas del juego: la escasa variedad de enemigos y ambientaciones ya que todo transcurre en el interior del Área 51.

Si tenemos en cuenta, además, que cuenta también con un completo modo multijugador y que todo ello viene adornado por un apartado gráfico notable, el resultado es un juego muy completo, recomendable para cualquier aficionado a la acción. ■ J.P.V.



• **Second Sight**
Otro gran juego de acción en el que las armas se alternan con poderes mentales.
▶ Más inf. MM 122 ▶ Nota: 88

• **Brothers in Arms**
Acción de la buena, en esta ocasión ambientada en la Segunda Guerra Mundial.
▶ Más inf. MM 123 ▶ Nota: 95

Nuestra Opinión

LA VERDAD... A TIROS. *Descubre qué se oculta en la base más secreta del gobierno en una carrera contrarreloj, en la que tu vida está en juego. Si te va la ciencia ficción y la acción, aquí encontrarás de las dos a espuertas.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- El elaborado argumento del juego, que recuerda a “Expediente X”.
- La combinación de armas normales con poderes alienígenas.
- Los gráficos son un lujazo.

LO QUE NO NOS GUSTA
- No es muy original, si lo comparamos con algunos juegos recientes.
- La ambientación es poco variada.

MODO INDIVIDUAL

▶**ACCIÓN CON HISTORIA.** *Acción trepidante apoyada en una gran historia repleta de sorpresas. Vale, no es muy original pero, si te divierte, ¿a quién le importa?*



MODO MULTIJUGADOR

80

▶**ACABA CON LOS ALIENS.** *Tiene varios modos de juego y pueden participar hasta 16 jugadores. La pena es que no tenga opciones para juego en red.*

¡Cuidado, que te quemas!

Singles 2 ¿Tres son multitud?

Imagina que te vas a compartir piso con dos personas y te encuentras con que una de tus compañeras está más buena que un queso y está todo el día pidiéndote "guerra", y que la otra... también. Hay destinos mucho peores, ¿verdad?

Hace unos meses le pedíamos a «Los Sims 2», como quien no quiere la cosa, un poco más de picardía en las relaciones personales (sexo, vamos, que en eso los sims son por el momento un poco mojigatos). Y parecería que el dios de los videojuegos escucha nuestras plegarías, porque ahora nos llega la segunda parte de un simulador social muy, muy calentito, y no precisamente porque esté recién salido del horno.

CULEBRONES GARANTIZADOS

La serie «Singles», igual que la de «Los Sims», es una saga de juegos sobre la vida en los que manejas a uno o varios personajes para satisfacer sus necesidades básicas, desde mantener la casa limpia, hasta pagar las facturas, trabajar, dormir... y, si te queda tiempo, divertirte.

Lo que la hace especial –que fue justo lo que hizo tan popular a la primera entrega– es que se centra en las relaciones personales, o sea, en el amor y el sexo. Vamos, que nuestro objetivo último es intentar, tanto en el modo historia como en el juego libre, que nuestro personaje, además de todo eso que señalábamos antes, eche una canita al aire, bien en un rollo sin trascendencia, bien con el amor de su vida.

La referencia



Los Sims 2

- **Los dos son simuladores** sociales, aunque «Singles 2» tiene menos opciones y se centra en el mundo de las relaciones personales.
- **Las escenas de cama** no tienen comparación. Nos quedamos con las de «Singles 2».
- **Ambos gozan** de un excelente apartado gráfico, aunque quizá el de «Los Sims 2» es más espectacular.

INFOMANÍA




FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia (Social)
- **Idioma:** Castellano (textos)
- **Estudio/Compañía:** Deep Silver/UbiSoft
- **Distribuidor:** UbiSoft **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** ***www.codegame.info/juegos/singles2/*** En castellano, con información y un foro.

16+

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos:** 2, historia y libre.
- **Personajes:** 17
- **Necesidades:** 9
- **Accesorios y muebles:** 400
- **Escenarios:** 3.
- **Posibilidades de relación:** Amistad, sexo y amor.

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700

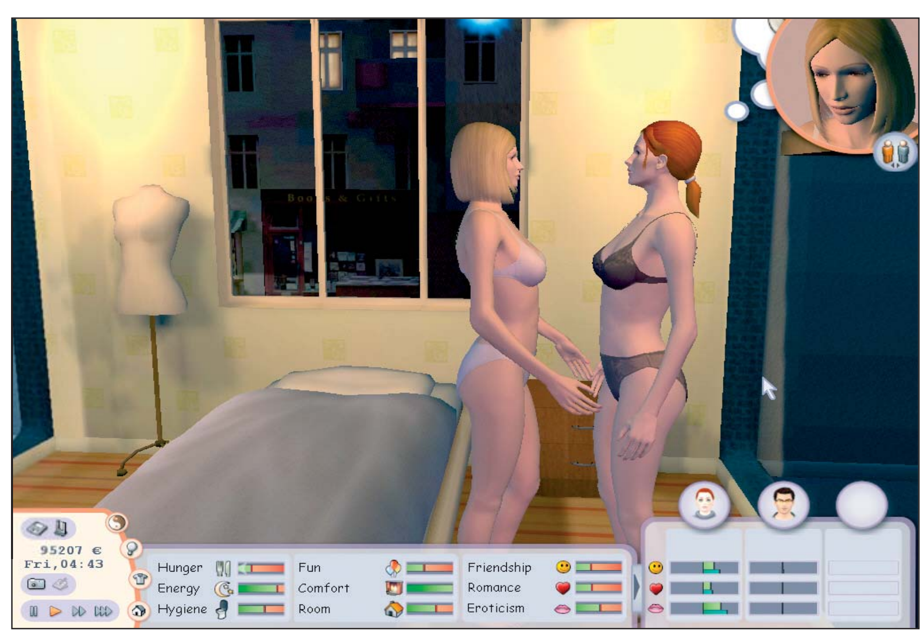
LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 1,5 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 2 o Radeon 8500

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB



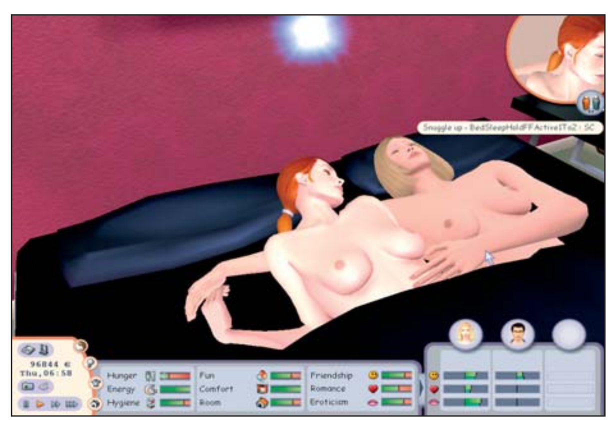


▲ Ser joven, compartir piso y tratar de salir adelante en la vida, trabajando y tratando de mejorar, no significa que uno no pueda echar una canita al aire. Claro, que todo funciona mucho mejor si tienes pasta de sobra.



▲ Te has dormido en los laureles y al final las chicas de tu piso, hartas de tus dudas, han decidido montárselo entre ellas. Tiene narices la cosa pero, mira, así la próxima vez seguro que espabilas.

▲ Montar una fiesta es la mejor manera de hacer nuevas amistades.



▲ Sin entrar en lo pornográfico, lo cierto es que el juego no se corta un pelo.



▲ Entre rollo y rollo tienes que ocuparte de tu personaje y tratar de satisfacer sus necesidades y mejorar sus estadísticas.

¡Aquí hay tema! Búscate la vida en un piso compartido por tres personas y si espabilas, al final... ¡hay premio!

La cosa es bastante complicada, ojo, porque resulta que éste es un juego de tríos, es decir, que en la misma casa viven tres personas. Y ya se sabe lo que pasa cuando en un piso compartido se enrollan dos y el tercero se queda al margen. Líos, líos y más líos.

ENTORNO ESPECTACULAR

Para poner todo esto en práctica el juego recurre a un espectacular entorno en tres dimensiones muy realista que nos permite disfrutar con las despampanantes chicas –y chicos también, claro– que se pasean por las diferentes habitaciones de las casas.

El realismo alcanza, por supuesto, a todos los aspectos del juego, incluyendo a las escenas de cama, que no escatiman detalles (sin pasar del erotismo, claro, no es pornografía). Por supuesto, también se pueden llevar a cabo todas las acciones habituales en este tipo de títulos, que no sólo de sexo vive el hombre, es decir: comprar todo tipo de mobiliario para tener un hogar más confortable, hacer la comida, comer, ver la tele (con todo lujo de detalles), hacer fiestas, invitar a los amigos o trabajar para ganarse la vida.

Vamos, que si te mola el rollo de los simuladores sociales –sobre todo si tienes la sensación de que ninguno se atreve a llegar hasta el final–, es hora de que te metas en el mundo de «Singles 2» y le des rienda suelta a tu lado más atrevido. Seguro que no te defraudará. ■ **L.E.C.**

Alternativas

• Playboy The Mansion
Otro juego subido de tono. Es menos explícito, pero con más opciones de gestión.
▶ Más inf. MM 122 ▶ Nota: 80

• 7 Sins
Una mezcla entre simulador social y aventura, en el que encarnamos a un buen “pintas”.
▶ Más inf. MM 126 ▶ Nota: 72



Nuestra Opinión

AMOR, SEXO Y LUJURIA. *Estás cuadrao, tocas la guitarra y tienes dos chicas explosivas a tu disposición, esperando a que les tires los tejos. ¡Y sin censura en las escenas de cama! Qué más quieres, hijo mío, qué más quieres...*



LO QUE NOS GUSTA

- Que no se anden por las ramas con el sexo y los personajes parezcan reales.
- El juego que da el apartamento a tres bandas y además a un buen precio.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Le faltan opciones para estar a la altura de «Los Sims 2».
- La cámara sigue al personaje y a veces resulta un poco frustrante.

MODO INDIVIDUAL

▶ **A PELO Y A LANA.** *Las relaciones personales están muy bien retratadas, ¡y sin censura! Eso sí, como simulador social resulta un poco limitado.*



El placer de volar

X-Plane v.8

¡Qué envidia nos dan los pilotos! Todo el día volando, ganan una pasta y, encima, se rodean de las azafatas más guapas. Bueno, con este juego te lo pasas igual de bien, aunque sin pasta ni azafatas, claro...



▲ **Además del vuelo con toda clase de naves «X-Plane» propone desafíos como la simulación de averías o el aterrizaje en condiciones difíciles.**

El nombre de «X-Plane» es bien conocido por todos los aficionados a la simulación. Es la única serie capaz de competir con el todopoderoso «Flight Simulator» aunque, eso sí, siempre un paso por detrás en tecnología... hasta ahora. La octava entrega incluye un nuevo y espectacular entorno gráfico, muchas novedades jugables y horas y horas de vuelo.

CON LO NECESARIO

Y la cosa es que la primera vez que arrancas «X-Plane 8» no sólo no encuentras ninguna presentación espectacular, es que no hay ni un modesto menú que permita configurar las opciones. En su lugar aparece la cabina perfectamente realizada de un Boeing 747 preparado para despegar y poco más. Buscas un tutorial pero no lo hay aunque, eso sí, puedes consultar un manual digital de... ¡¡más de 200 páginas!! Sin embargo, pasado el "pánico" inicial «X-Plane 8» se revela más accesible de lo que parece, ya que las cabinas son totalmente interactivas con el ratón y permiten ir trasteando...





Flight Simulator 2004

- ▶ **Los dos proponen** pilotar múltiples aviones por el simple placer de volar.
- ▶ **El número de aviones** es enorme en ambos, pero en «X-Plane» puedes pilotar en la órbita terrestre e incluso en Marte.
- ▶ **El realismo** de «X-Plane 8» no tiene nada que envidiar al de «FS 2004».

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- ▶ **Género:** Simulador
- ▶ **Idioma:** Castellano (Textos), inglés (voces)
- ▶ **Estudio/Compañía:** Laminar Research
- ▶ **Distribuidor:** Friendware **Nº de DVDs:** 1
- ▶ **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 49,95€
- ▶ **Web:** ***www.x-plane.com*** Página muy interesante con una sección de comunidad realmente brutal.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- ▶ **Modos de juego:** Vuelo normal, Despegue, Misión y Aproximación.
- ▶ **Número de aviones:** 29
- ▶ **Escenarios:** La Tierra y Marte
- ▶ **Editor:** Sí, (de escenarios, aviones y misiones)
- ▶ **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- ▶ **CPU:** Athlon 64 3000+, Pentium 4 2,6 GHz
- ▶ **RAM:** 1 GB
- ▶ **Tarjeta 3D:** ATI Radeon 9600 Pro, GeForceFX 5700 LE

LO QUE HAY QUE TENER
- ▶ **CPU:** Pentium III 1 GHz
- ▶ **RAM:** 512 MB
- ▶ **Espacio en disco:** 6 GB
- ▶ **Tarjeta 3D:** 16 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA
- ▶ **CPU:** Pentium 4 2,6 GHz
- ▶ **RAM:** 1 GB
- ▶ **Espacio en disco:** 9 GB
- ▶ **Tarjeta 3D:** 128 MB



▲ El realismo del vuelo en «X-Plane 8.0» es sensacional. Se aprecian todos los factores de vuelo, como el viento, la densidad del aire, las características aerodinámicas de cada aparato, el peso, potencia de los motores...



▲ Todos los relojes y palancas de las cabinas son totalmente interactivos.



▲ No hay combate aéreo, pero sí varios cazas con los que pilotar "al límite".



▲ Además de aviones comunes «X-Plane V.8» te brinda la oportunidad de pilotar aeronaves tan exclusivas como un dirigible, aviones experimentales de despegue vertical, helicópteros, un transbordador espacial, naves ficticias...



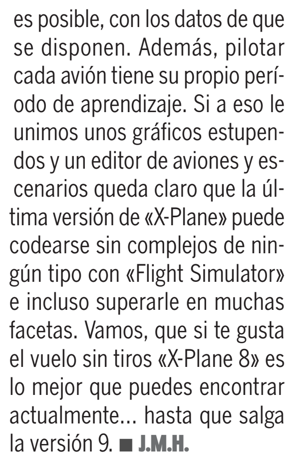
▲ Puedes contemplar la Tierra desde su órbita en el espacio, sin necesidad de ser astronauta ni tampoco un millonario excéntrico con ganas de aventura.

Decenas de aeronaves de toda clase para volar por todo el globo, en órbita, e incluso sobre la superficie de Marte

Pero, en cualquier caso, tendrás que aprender a dominar los controles para que tu pájaro no se desplome. Desde la parte superior de la pantalla puedes acceder a distintos menús donde configurar todo tipo de variables, como las condiciones climatológicas, posibles averías, el plan de vuelo y muchas más cosas, todo ello para que crear tu propio viaje sea un juego de niños.

AQUÍ Y EN MARTE

Y como no todo va a ser pilotar un Boeing dispones también de un buen puñado de aeronaves, y no sólo hablamos de aviones comerciales, sino de helicópteros, cazas, planeadores, el famoso dirigible Hindenburg e incluso un transbordador espacial. Impresionante, ¿verdad? Pues no lo es menos poder pilotar un aparato sobre Marte. Sí, parece muy fantástico, pero la verdad es que se ha puesto todo el realismo que



es posible, con los datos de que se disponen. Además, pilotar cada avión tiene su propio período de aprendizaje. Si a eso le unimos unos gráficos estupendos y un editor de aviones y escenarios queda claro que la última versión de «X-Plane» puede codearse sin complejos de ningún tipo con «Flight Simulator» e incluso superarle en muchas facetas. Vamos, que si te gusta el vuelo sin tiros «X-Plane 8» es lo mejor que puedes encontrar actualmente... hasta que salga la versión 9. ■ **J.M.H.**

Alternativas

• Pacific Fighters
Estupendo simulador de combate aéreo ambientado en el frente del Pacífico de la 2ª G.M.
▶ Más inf. MM 119 ▶ Nota: 87

• Lock-On
Otro gran simulador de combate aéreo, pero esta vez ambientado en la actualidad.
▶ Más inf. MM 108 ▶ Nota: 90



Nuestra Opinión

***SIN MIEDO A VOLAR.* Surcar los cielos por el simple placer de hacerlo no sólo puede ser muy divertido, sino también todo un desafío. Si te consideras un "piloto virtual " no debes dejar pasar este magnífico simulador.**

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- Los gráficos mejorados le dan otro aire a la serie.
- El realismo es máximo.
- La variedad de aeronaves es enorme e incluye simulación en el espacio.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Se te hará pesado si no es tu género.
- Las texturas en alta resolución sólo pertenecen a territorio americano.

MODO INDIVIDUAL

***▶NO ES APTO PARA TODOS.* Muchas aeronaves y muchas experiencias diferentes, pero hay que tener paciencia para aprender a manejarlas y disfrutar.**

86

El turno de la estrategia

Domination

Es lógico, has visto todos esos tanques y lo primero en que has pensado es ponerte a darles órdenes como loco. Pues nada, no te agobies, que este juego es por turnos y tienes todo el tiempo del mundo.



▲ **Aunque las opciones estratégicas son enormes, el interfaz del juego es realmente sencillo y todo se controla a través de un sistema de símbolos.**

Aunque el tiempo real es el entorno más habitual a la hora de plantear un juego de estrategia, hay otros modos de plantear un juego basado en la guerra. El resultado también puede ser divertido, emocionante y capaz de convertirse en un desafío de primer nivel. ¿Que no te lo crees?

UN TURNO DETRÁS DE OTRO

«Domination» es un juego de estrategia táctica por turnos en el que tu objetivo es acabar con las fuerzas de tu rival, aunque a veces tengamos condiciones específicas, como mantener una posición o proteger una unidad.

Para ello, cada jugador dispone de un ejército compuesto por diversas unidades definidas por su velocidad, su alcance, su resistencia y su potencia de fuego. Estas pueden mover y atacar una por una hasta completar cada turno de juego.

En la campaña y las "guerras mundiales", el asunto consiste también en ir controlando territorios definidos en el mapa. Cada uno de esos territorios produce una cantidad de dinero, que



La referencia



Rome: Total War

▶ **Los dos nos ponen** al frente de ejércitos en guerra, pero en «Rome. Total War» se combate en tiempo real, mientras que en «Domination» se juega por turnos.

▶ **Los dos nos ofrecen** una gran cantidad de opciones estratégicas y tácticas.

▶ **«Domination» está ambientado** en el futuro, «Rome» en.... Roma, claro.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (textos), inglés (voces)
- **Estudio/Cía:** Dreamcatcher/Wargaming.net
- **Distribuidor:** Virgin Play **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** ***www.domination-game.com*** En castellano, con abundante información. Merece la pena.

16+

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** 5 (campaña, escenarios, ataque, carrera, guerra mundial)
- **Bandos jugables:** 2
- **Unidades:** Más de 30.
- **Mundos:** 10
- **Multijugador:** Sí (2 jugadores)
- **Opciones:** Internet y red local

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4, 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1,5 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1,5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 3, Radeon 8500
- **Conexión:** 28,8 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1,5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700
- **Conexión:** ADSL



▲ Dirige a tu ejército en esta guerra del futuro en que la inteligencia y las habilidades estratégicas cuentan más que la rapidez de reflejos y la destreza con el ratón. Un desafío a la altura de los mejores estrategas.



▲ La campaña cuenta la historia de una gran guerra entre tres bandos, en un futuro no muy lejano,



▲ La enorme cantidad de modos de juego hacen que sea casi imposible que te aburras.



▲ Cada unidad tiene una velocidad, un blindaje, un alcance y una potencia de fuego, que conviene conocer exhaustivamente para no meter la pata.



▲ Los territorios que controles te permiten ganar dinero, que puedes usar para conseguir refuerzos y aumentar el poder de tu ejército.

Entra en una guerra futurista, utiliza tus mejores dotes de estratega y lleva a tu ejército a la victoria, turno a turno

podemos invertir al principio de cada turno en comprar nuevas unidades de combate y obtener así refuerzos. Básicamente, en eso consiste todo. Bueno, la campaña tiene un argumento, claro, hay tres bandos distintos (aunque sólo se pueden controlar dos) y también hay que destacar que las batallas se desarrollan en entornos 3D con vistosos efectos de disparos y explosiones.

ADICTIVO A MÁS NO PODER

¿Y esto es divertido?, os estaréis preguntando. Pues resulta que sí, y muchísimo, además. Y es que las posibilidades y la profundidad de los combates son enormes. Tienes que vigilar dónde mueves para no entorpecer el movimiento de las unidades más rápidas, proteger a las unidades con menos blindaje, asentar las que tengan mayor alcance, calcular los ataques para no desperdiciar puntos de daño, prevenir los disparos del rival para intentar no perder una unidad especialmente valiosa, vigilar la seguridad de los territorios que controlas... En fin, que la cosa es sesuda, porque encima el juego incluye unidades marítimas y aéreas, transportes, bases, e incluso defensas estáticas.

Lo mejor del caso es que, además, resulta de lo más ágil y accesible, gracias a los efectos y la presentación de los combates –muy emocionante con los disparos, las explosiones y una especie de modo cámara libre que se recrea con vistas espectaculares en los momentos cruciales–, y a la claridad meridiana con que se nos ofrece la información necesaria para la toma de decisiones.

Si a todo esto le añadimos un montón de modos de juego y de mapas, con mundos de todos los tamaños y colores, incluido uno de lava que pone los pelos de punta, un multijugador en Internet y red local que además incluye "silla caliente", y una campaña llena de sorpresas, tenemos un juego fresco, bien diseñado y muy recomendable. ■ L.E.C.



Alternativas

• Civilization III
También por turnos, abarca más aspectos además de la guerra, pero resulta menos táctico.
▶ Más inf. MM 87 ▶ Nota: 90

• Perimeter
Tiempo real, aunque apuesta por nuevos conceptos y en un mundo de ciencia ficción.
▶ Más inf. MM 113 ▶ Nota: 83



Nuestra Opinión

PROFUNDO Y MUY DIVERTIDO. *Conviértete en general de una guerra en la que no hay prisas y en la que puedes meditar cada paso que des. La cosa no es sencilla, pero la diversión y la adicción están garantizadas.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

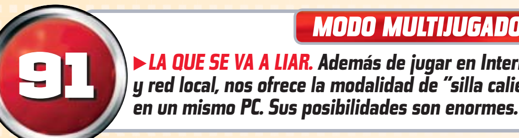
LO QUE NOS GUSTA
- Resulta muy original frente a tanto juego en tiempo real y, aunque es por turnos, es muy ágil y adictivo.
- Los gráficos son muy buenos, con montones de animaciones y efectos.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Aunque los diseños son distintos, todos los bandos son muy parecidos .
- Sólo para fans de la estrategia.

MODO INDIVIDUAL

▶**IMPOSIBLE ABURRIRSE.** *La enorme variedad de modos de juego y las dos campañas harán que este título permanezca mucho tiempo en tu disco duro.*





MODO MULTIJUGADOR

▶**LA QUE SE VA A LIAR.** *Además de jugar en Internet y red local, nos ofrece la modalidad de "silla caliente" en un mismo PC. Sus posibilidades son enormes.*



Cuatro héroes y un destino

Sudeki

La referencia

Caballeros de la Antigua República II

- **«Sudeki» es una aventura de dragones,** espadas y magia, lo que tiene poco que ver con Star Wars.
- **La historia de «Sudeki»** es lineal, no hay decisiones sobre el rumbo de la aventura; en «Caballeros...» la libertad es casi absoluta.
- **Los gráficos coloridos** estilo anime de «Sudeki» contrastan con el realismo de la referencia.

Imagina un mundo en el que siempre es de noche. Seguro que piensas que estarías todo el día de juerga y de copas. Pues fíjate, en Akloria se han quedado sin luz y se están volviendo locos. ¿Será porque se les ha acabado el hielo?

Vale, es cierto que últimamente estamos más acostumbrados a la estrategia y a la acción en primera persona que a las historias enrevesadas de espadas y dragones. Pero un buen juego de rol, aunque no sea online, nunca viene mal. Así que vamos, no seas cobarde y coge la espada, que hay que salvar al mundo de la oscuridad que le acecha.

ESPADAS Y MAGIA

El argumento de «Sudeki» engancha desde el primer minuto. Es la historia de cómo cuatro vidas cruzan sus caminos y se unen por una misma causa: terminar con los ataques de unos seres oscuros conocidos como "Aklorianos". Poco a poco iréis descubriendo que realmente el mundo conocido es una dualidad de dos planos complementarios, pero opuestos, ya que en Iluminia reina la luz mientras que en Akloria la oscuridad es eterna, aunque en ambos mundos habitan...bueno, mejor no os contamos más que no queremos fastidiaros ni desvelar nada importante.

Lo que sí os podemos decir es que en todo momento tenemos a nuestra disposición a cuatro personajes completamente distintos. Por un lado está Tal, un guerrero que sólo confía en su espada, Ailish, la hija de la reina que le debe

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- **Género:** Rol
- **Idioma:** Castellano (textos), inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Climax/Zoo Digital
- **Distribuidor:** Virgin **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** ***www.sudekipc.com*** Muy sencilla, con poca información, un par de trailers y poco más.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes:** 4
- **Magias por personaje:** 6
- **Monstruos:** Más de 50
- **Zonas en el mapa:** Más de 15
- **Formas de grabar:** Mediante puntos de guardado.
- **Varios finales:** No
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1024 MB
- **Tarjeta 3D:** ATI Radeon 9800 Pro

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 4 1,5 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1,8 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2,2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1,8 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB



▲ Controla un grupo de cuatro héroes de leyenda y lucha contra todo tipo de demonios y bestias mientras viajas por las bellas tierra de Ilumina, ya sea en el plano de las sombras o en el de la luz.



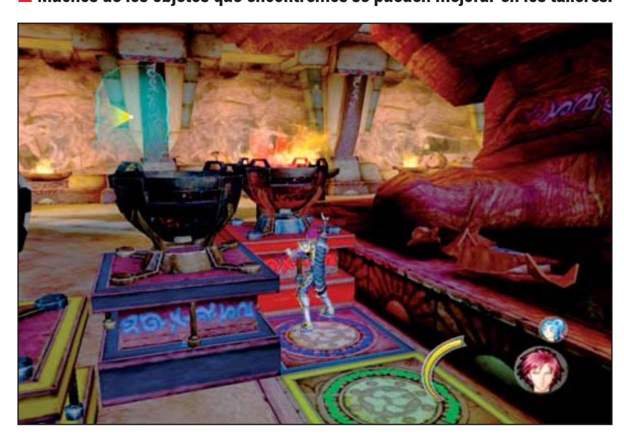
▲ Los combates son en tiempo real, pero también puedes ralentizar la batalla.



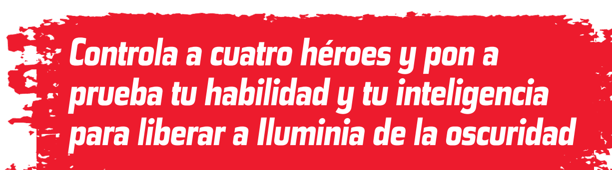
▲ Muchos de los objetos que encontremos se pueden mejorar en los talleres.



▲ Como en cualquier buen juego de "rol japonés" que se precie, en «Sudeki» nunca faltan jefes finales, retos casi imposibles que requieren paciencia, habilidad y una buena mochila llena de pociones.



▲ Los puzzles son muy sencillos, aunque a veces tenemos que usar las habilidades de varios personajes conjuntamente.



Controla a cuatro héroes y pon a prueba tu habilidad y tu inteligencia para liberar a Iluminia de la oscuridad

su vida a la magia, Elco, un científico pistolero y Buki, una salvaje luchadora cuerpo a cuerpo armada con garras.

En el desarrollo del juego se turnan, a partes iguales, luchas de acción frenética en tiempo real –en primera persona para Ailish y Elco y en tercera para Tal y Buki–, con puzzles en los que tendremos que usar apropiadamente la habilidad de cada uno de los personajes. Tal puede mover bloques sin problemas, Buki puede escalar, Elco volar con su jet pac y Ailish es sensible y muy hábil con la magia. El resultado es un juego muy completo con una historia trabajada y detallada, repleta de sorpresas.

LUZ Y COLOR A RAUDALES

«Sudeki» es una agradable sorpresa, tanto por ser de los pocos juegos de este género que podemos disfrutar, como por lo bien que se ha trasladado de la XBox al PC. Sus gráficos son muy coloridos, nos deleitan con sombras, destellos y juegos de luces con gran fluidez, incluso en resoluciones muy altas. Además, los efectos de partículas, que son muy abundantes durante las batallas, en ningún momento colapsan el procesador gráfico. Por otra parte, las melodías y las enérgicas voces de los personajes (en inglés) hacen que las luchas sean muy emocionantes. Vamos, que si te gusta el rol y estás sediento de una historia de las buenas, no te lo deberías perder. ■ **D.M.S.**



Alternativas

• **Gothic II**
Un estupendo juego de rol, de corte clásico, que ofrece una ingente cantidad de contenido.
▶ Más inf. MM 122 ▶ Nota: 82

• **Final Fantasy XI**
Si lo que buscas es "rol japonés", aquí lo vas a encontrar en cantidad y en un mundo online.
▶ Más inf. MM 118 ▶ Nota: 80



Nuestra Opinión

ROL CONSOLERO. *Una aventura en la que, de principio a fin, afrontarás batallas frenéticas y sencillos puzzles con cuatro personajes. Su ambientación de anime, al estilo de las sagas de rol japonés, lo hace aún más atractivo.*



GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- La historia guarda muchas sorpresas y los personajes nos han cautivado.
- El sistema de combos no es, por suerte, un "machacabotones".

LO QUE NO NOS GUSTA

- Echamos de menos un poco más de libertad de acción.
- Puestos a buscar pegas, el inventario resulta algo lioso.

MODO INDIVIDUAL

▶ **ROL DE FANTASÍA.** *Una historia genial, con unos personajes llenos de encanto y un sistema de juego ágil y entretenido. ¿Quién da más?*



Pecadillos virtuales
7 Sins

La referencia



Los Sims 2

- **Los dos son simuladores sociales** en los que controlamos a un personaje que se tiene que relacionar con otras personas.
- **«7 Sins» es mucho más sencillo** y tiene muchas menos opciones que «Los Sims 2».
- **En «7 Sins» sólo puedes ser "malo".** En «Los Sims 2», en cambio, puedes hacer, literalmente, lo que te de la gana.

¿No te bastaba con pegarle al jefe, robar las carteras de tus amigos y meterle mano a una tía en una discoteca? ¿Tenías que hacértelo también con una clienta en el escaparate de la tienda? Claro, que si era la única manera de pasar la fase...

Ser malo (en un videojuego, ojo) puede ser de lo más divertido. Más que nada porque nos ofrece la posibilidad de hacer todas esas cosas que no podemos hacer en nuestra vida diaria. Y eso es lo más importante de un juego, ¿no?

SER MALO

«7 Sins» es un simulador social, al estilo de «Los Sims», en el que casi todo lo que se puede hacer gira alrededor de las relaciones que nuestro personaje establezca con otras personas. El prota es un guaperas, joven, ambicioso, astuto y sin escrúpulos, cuyo único afán es conseguir cuanto antes la mayor cantidad posible de pasta, fama y poder.

Para conseguirlo y a lo largo de distintos escenarios, tendremos que ir superando retos a base de engañar, seducir, robar, estafar y cualquier otra cosa mala que se os ocurra. La estructura es sencilla pero muy original. Se trata de ir hablando con los distintos personajes para conseguir aumentar nuestro nivel de relación con ellos y que finalmente hagan algo que necesitamos (comprar, ir a nuestra casa...). Hay que fijarse mucho para hablar de los temas que le interesan a cada personaje o la barra de relación disminuirá. El grado de amistad se expresa

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- **Género:** Simulación social
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Render Ware/Monte Cristo
- **Distribuidor:** Atari **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,99 €
- **Web:** *www.7 Sins-game.com* Abundante información y encima en castellano. Visita obligada.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** 1
- **Debilidades:** 3
- **Pecados capitales:** 7
- **Niveles de relación:** 6
- **Temas de conversación:** 11
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 1 GHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 900 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB

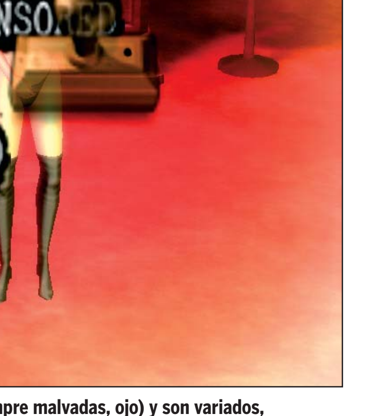
MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 1,5 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 900 MB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB



▲ El tono explícito de sexo y apología del mal es sin duda la característica más destacada y original de «7 Sins», aunque ésos son precisamente los aspectos que menos gustarán a parte del público.

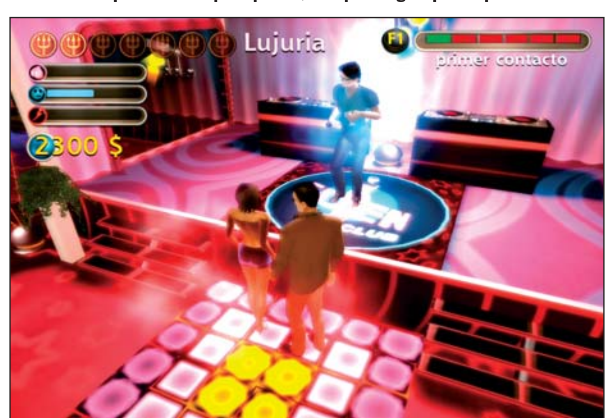




▲ Los minijuegos se activan al llevar a cabo determinadas acciones (siempre malvadas, ojo) y son variados, ocurrentes y divertidos. Ah, y la censura no es nuestra, es parte del minijuego.



▲ Alcanza el poder a cualquier precio, aunque tengas que empezar de cero.



▲ El sistema de cámaras es ejemplar y en ningún momento te da problemas.



▲ Cuando las barras de debilidades se disparan, las cosas se ponen muy feas, porque el personaje se vuelve loco. Habrá que volver a empezar.

Eres joven, guapo, no tienes escrúpulos y estás dispuesto a hacer cualquier cosa por alcanzar la riqueza y la fama

a través de seis estados (que van desde "relación" hasta "pasión"). El problema es que hacer todas esas cosas aumenta una de nuestras debilidades (sexo, miedo o violencia) y resulta necesario, cada cierto tiempo, hacer algo para "disminuir" el problema. Las cosas que se pueden hacer al respecto siempre están asociadas a uno de los siete pecados capitales, pero hasta los más malos tienen sus límites. Por eso, cuando tengamos siete pecados cometidos, será necesario hacer algo "bueno" para reducir su número y, paradójicamente, poder seguir haciendo el mal.

MINIJUEGOS

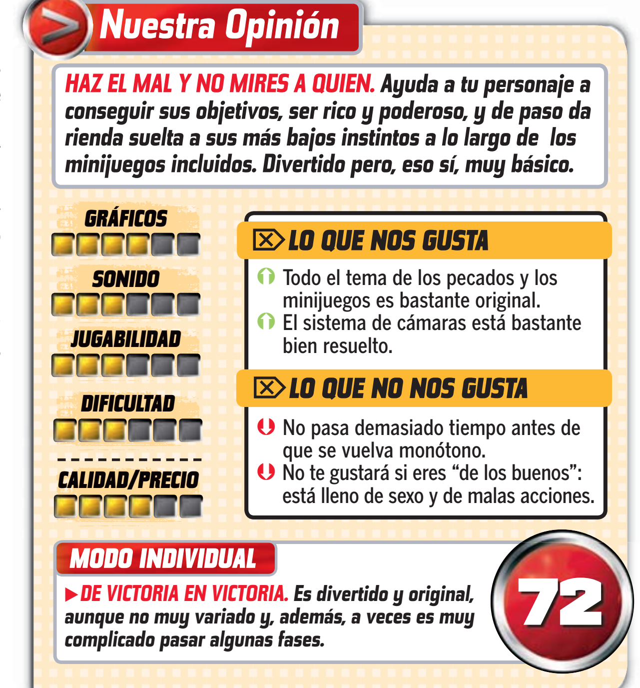
Todo este trasiego de hablar, aumentar las relaciones, reducir los efectos secundarios y vigilar la cantidad de pecados cometidos se acompaña de distintos minijuegos, que aparecen para cubrir determinadas acciones y que están en perfecta sincronía con el tono subido del juego. Resultan, eso sí, más bien sencillos y "consoleros", y consisten en cosas como huir del campo de visión de las chicas en una pesadilla en la que estás en calzoncillos, matar moscas mientras meas, etc...

En resumidas cuentas, «7 Sins» es un juego original, bien resuelto gráficamente y con sentido del humor –siempre que encuentres divertido el humor del "caca-culo-pedo-pis"-. Eso sí, no busques complejidad ni profundidad, porque son dos cosas que no vas a encontrar en este juego. ■ L.E.C.

Alternativas

• **GTA San Andreas**
También va de ser malo, pero se trata de un juego de acción ambientado en las bandas callejeras.
▶ Más inf. MM 101 ▶ Nota: 94

• **Playboy The Mansion**
Una mezcla entre «Los Sims» y un tycoon, para vivir la vida del fundador de Playboy.
▶ Más inf. MM 122 ▶ Nota: 80



Nuestra Opinión

HAZ EL MAL Y NO MIRES A QUIEN. Ayuda a tu personaje a conseguir sus objetivos, ser rico y poderoso, y de paso da rienda suelta a sus más bajos instintos a lo largo de los minijuegos incluidos. Divertido pero, eso sí, muy básico.

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- Todo el tema de los pecados y los minijuegos es bastante original.
- El sistema de cámaras está bastante bien resuelto.

LO QUE NO NOS GUSTA
- No pasa demasiado tiempo antes de que se vuelva monótono.
- No te gustará si eres "de los buenos": está lleno de sexo y de malas acciones.

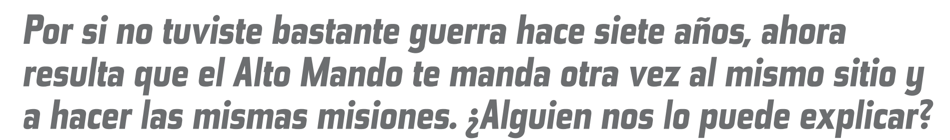
MODO INDIVIDUAL
▶ **DE VICTORIA EN VICTORIA.** Es divertido y original, aunque no muy variado y, además, a veces es muy complicado pasar algunas fases.

72



De vuelta al infierno

Delta Force Extreme



Por si no tuviste bastante guerra hace siete años, ahora resulta que el Alto Mando te manda otra vez al mismo sitio y a hacer las mismas misiones. ¿Alguien nos lo puede explicar?

Delta Force» fue un juego de acción bélica de gran éxito en todo el mundo. A poco aficionado que seas al género seguramente habrás oído hablar de sus continuaciones y excelentes opciones multijugador. Pues bien, este «Delta Force Extreme» no es sino una revisión del primer juego de la saga, convenientemente actualizado con el motor gráfico de «Joint Operations». La incógnita está en si una fórmula con tantos años a sus espaldas puede aguantar el tirón frente a los todopoderosos juegos de acción de nueva generación.

MEJORAS SUFICIENTES

El mecanismo de «Delta Force Extreme» es de lo más sencillo. Equipado con lo último en armamento y acompañado de otros miembros de tu escuadrón, tendrás que ir a determinados puntos del mapa y destruir los objetivos marcados por la misión, todo ello desde una perspectiva de primera persona. El modo individual propone un total de tres campañas y muchos niveles repletos de acción, pero la irregular IA de la máquina y lo reiterativo de los objetivos acaban terminando por aburrir. Todo lo contrario sucede con el aspecto multijugador, al que te quedarás pegado desde el primer minuto. Sus variados modos de juego, la amplitud de los mapas, la inmediatez a la hora de conectarte y la posibilidad de enfrentarse hasta 32 jugadores, son argumentos más que suficientes para que este modo sea lo más destacable del juego y la verdadera excusa para que le des una nueva oportunidad. ■ **J.M.H.**

La referencia

Half-Life 2



- **Ambos** ofrecen acción en primera persona, pero «Delta Force Xtreme» es mucho más sencillo en todos sus apartados.
- **Técnicamente es bueno** pero no está al increíble nivel de «Half-Life 2».
- **El multijugador de «Delta Force Xtreme»** es divertidísimo, pero no tanto como el mod «Counter Strike» de «Half-Life 2».

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Novalogic
- **Distribuidor:** Virgin Play **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** *www.novalogic.com* Escasa información y con un diseño bastante soso.

16+

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Campañas:** 3
- **Niveles:** 60 (entre individual y multijugador)
- **Modo multijugador:** Sí
- **Mapas multijugador:** 20
- **Modos multijugador:** 5
- **Opciones de conexión:** Red local e Internet

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 1,2 GHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** 56 Kbps



▲ Coge tu fusil y prepárate para combatir en luchas de guerrillas junto a tu escuadrón. Y no te olvides de cumplir los objetivos si no quieres fracasar.



▲ El juego incluye un puñado de vehículos muy útiles, como un todoterreno con puestos de ametralladora, un helicóptero e incluso una moto de cross.



▲ Una de las novedades más impactantes es el uso del motor gráfico de «Joint Operations», capaz de ofrecer escenarios de una gran calidad.

Nuestra Opinión



LO QUE NOS GUSTA
- Ver el primer «Delta Force» con los gráficos más actuales.
- Unos cuantos niveles nuevos muy divertidos.
- El modo multijugador es trepidante.

LO QUE NO NOS GUSTA
- La campaña en solitario resulta bastante sosa.
- A pesar de las mejoras se echan en falta más novedades.
- No ha sido ni traducido ni doblado al castellano.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL 65
MONÓTONO. *El diseño de los niveles está algo obsoleto y termina aburriendo un poco.*

MODO MULTIJUGADOR 80
ARROLLADOR. *Partidas muy ágiles y divertidas. Vamos, lo mejor del juego.*





Diversión sin más complicaciones

Pure Pinball 2.0 Redux

Mucho antes de «Pac Man» o incluso de «Pong», la gente jugaba en los bares a darle golpes a una bola para evitar que se colara por un agujero. ¿Simple? Sí, y muy adictivo también...

«Pure Pinball» es un simulador de una mesa de pinball, ni más ni menos, y, por lo tanto, es extremadamente sencillo. Vamos, que todo consiste en ponerse delante de una mesa de pinball y usar dos teclas para golpear la bola y dirigirla hacia las dianas, pasillos, muelles y demás elementos, en la combinación justa que nos haga conseguir la máxima puntuación posible. Y eso es todo. O casi todo, porque en realidad el juego incluye tres mesas diferentes, cada una con su propia ambientación y sus propias combinaciones de dianas y objetivos aunque, por supuesto, con idéntica mecánica de juego.

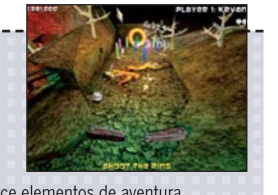
SENCILLO PERO REALISTA

Eso sí, si su jugabilidad es sencilla también hay que decir que su tecnología es sobresaliente. Gráficamente el juego tiene un realismo casi fotográfico, incluyendo desde los brillos del cristal sobre la mesa hasta el reflejo del jugador sobre la superficie de la bola de acero. Tecnológicamente además, tampoco se le pude poner ninguna pega, porque el realismo con el que se mueve y rebota la bola es total. Y si a eso le añades, además, 12 cámaras que te permiten jugar desde casi cualquier perspectiva que puedas imaginar, incluyendo una bastante mareante situada justo encima de la bola, el resultado final es francamente bueno.

Desde luego, no debes esperar más de lo que se ofrece, que son tres mesas de pinball. Punto . Eso sí, si te gustan este tipo de juegos «Pure Pinball 2.0» compensa más que de sobra los 10 euros escasos que cuesta. ■ **J.P.V.**



La referencia



Adventure Pinball: Forgotten Island

- **Los dos están basados en el pinball,** pero «Pure Pinball» es una simulación realista, mientras que la «Adventure Pinball» introduce elementos de aventura.
- **«Pure Pinball»** sólo nos permite alternar entre tres mesas, mientras que la referencia tiene una gran variedad de escenarios.

▲ Disfruta del más auténtico pinball con tres mesas repletas de dianas, pasillos y combinaciones especiales. ¡Sencillo pero adictivo!



▲ La variedad de cámaras nos permite sumergirnos en el juego, pero para algunas de ellas hace falta tener un estómago a prueba de bombas.



▲ El juego es, sin duda, espectacular. Los reflejos del cristal, por ejemplo, son tan realistas que a veces hay que desactivarlos para poder ver bien la mesa.

Nuestra Opinión



LO QUE NOS GUSTA

- El realismo es total. ¡Sólo le falta pedirnos monedas para jugar!
- Las mesas están tan repletas de detalles que nos pueden tener ocupados durante horas.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Tres mesas son pocas. Debería haber más.
- No hubiera estado de más un editor para hacer nuestros diseños.
- El sistema de juego no puede ser más simple.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

70

PINBALL DE VERDAD. *Si te gusta el pinball con este juego te lo pasarás genial, porque su realismo es total. Lo que pasa es que sólo incluye tres mesas y ya está, y esto hace que a la larga se acabe volviendo monótono.*

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

7+

- **Género:** Pinball
- **Idioma:** Inglés (Textos)
- **Estudio/Compañía:** Iridon
- **Distribuidor:** Proein **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 9,95 €
- **Web:** *www.purepinball.com* Algo de información sobre las mesas, pero sólo de la versión de Xbox.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Mesas:**3
- **Juego compartido:**Sí, alternando bolas en el mismo PC
- **Número de cámaras:**12
- **Editor de mesas:**No
- **Multijugador:**No

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 1 GHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 700 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB

¡¡Al mejor precio!!

La sección en la que analizamos los juegos reeditados en línea económica, así como las ediciones especiales. Si te quedaste con las ganas de un juegazo... ¡ya no tienes excusa para perdértelo!

Próximamente...



VAMPIRE: BLOODLINES
Sangre y tinieblas
Activision reedita ya este el espectacular juego de rol y acción, ambientado en el universo "Vampiro" en su línea Re-Activate por 29,95€. Si te las arreglas con el inglés, no debes dejar pasar esta oportunidad.



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
Sin bajarte de la tabla
Sucesiones interminables de piruetas en un montón de escenarios, banda sonora cañera, y en definitiva, espectáculo y diversión sobre ruedas. Activision lo relanza a 29,95 €.



LEMONY SNICKET
Disputas de familia
Tres hermanos se defienden de su malvado tío en una aventura repleta secretos. El juego, basado en una serie de libros y en la película protagonizada por Jim Carrey sale ahora reeditado, a un precio de 29,95 €.



SOLDIERS: HEROES OF WWII
¡Gánate los galones!
«Soldiers» combina estrategia y acción bélica en la 2ª Guerra Mundial poniéndonos al mando de un pelotón de soldados. Ahora sale reeditado por Codemasters a 19,95 €.

Sacred

Un "Diablo" anda suelto

JUEGO DEL MES Micromanía

ANTES DECÍAMOS

En Ancaria, el populacho era feliz hasta que un ocioso nigromante invocó a un demonio. El tipo era un patán de cuidado, por lo que la bestia se escapó y comenzó a repartir alegremente destrucción, maldad y terror que, al fin y al cabo, es el oficio de todo demonio. Pese a la evidente herencia que el estilo de juego de «Sacred» tiene con el clásico «Diablo», cuenta con sus propias virtudes: centenares de misiones secundarias aderezando la trama principal, control sencillo y eficaz, habilidades que se pueden combinar para formar combos y, así, no limitarse a los insulsos espadazos habituales, multijugador con servidores españoles... Lo que en definitiva, se traduce en un montón de horas de buen rol.



▲ «Sacred» emplea la perspectiva isométrica para mostrar unos gráficos con un alto nivel de detalle. Vistosos y variados, muestran un gran variedad de escenarios con distintos ambientes.

AHORA DECIMOS

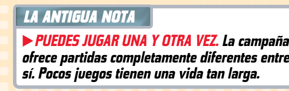
Siendo como era un juego de largo recorrido, es natural que le quede todavía mucha cuerda. Esta edición incluye el contenido extra de «Sacred Plus» y la versión 1.8.3 de «Sacred Online», por lo que viene cargado de personajes, artes de combate, hechizos, regiones, enemigos... que elevan el interés del juego original y consigue que mantenga el tipo frente a otras alternativas más recientes.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- Género: Estrategia
- PVP Rec.: 9,95 €
- Comentado: MM 115 (Agosto 2004)
- Idioma: Castellano (voces y textos)
- Estudio/Compañía: Ascaron
- Distrib.: FX Interactive
- Nº de Cds: 2
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: sacred-game.com

LA ANTIGUA NOTA 92
▶ PUEDES JUGAR UNA Y OTRA VEZ. La campaña ofrece partidas completamente diferentes entre sí. Pocos juegos tienen una vida tan larga.

LA NUEVA NOTA



93
▶ TODAVIA MEJOR. Todas las horas de juego del largo y divertido «Sacred» al completo, y encima con amplio contenido añadido.



▲ El desarrollo de poderes mágicos y su uso en los combates es imprescindible en «Sacred» y está tremendamente diversificado.



▲ La combinación de múltiples habilidades para crear nuevos combos y técnicas evita que los combates se hagan repetitivos.

Uru: Ages Beyond Myst

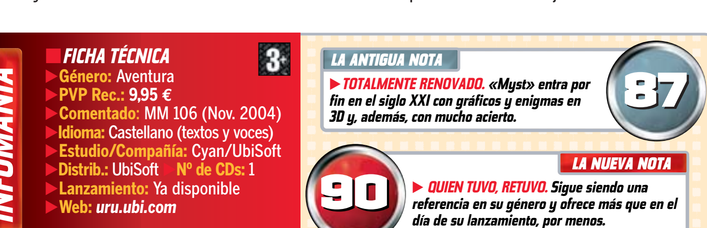
Los puzzles se ponen al día

ANTES DECÍAMOS

La serie «Myst» ha dado durante años aventuras con escenarios de espectacular belleza, mecanismos arcanos, desconocidos insistentes que dejan mensajes en cada rincón y una banda sonora de las que propician cierta flojera física y mental, convenciendo así a millones de jugadores. En «Uru» se dan las mejoras que la serie necesitaba para no agotarse: escenarios 3D, libertad de movimientos, mayor detalle gráfico y un excelente uso del sonido, mientras que la jugabilidad permanece intacta y desafiante.

AHORA DECIMOS

Dentro de su género, «Uru: Ages Beyond Myst» sigue incluyendo una irresistible combinación de puzzles difíciles, excelente argumento y un diseño visual siempre elegante y sorprendente. Ahora, al nuevo precio de su reedición, hay que añadir la posibilidad de descargar de la web del juego una expansión de forma gratuita con nuevas áreas que explorar y puzzles por resolver. Si eres aficionado a los retos que plantean este tipo de juegos y aún no te habías hecho con este título, ahora tienes una oportunidad inmejorable.


INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- Género: Aventura
- PVP Rec.: 9,95 €
- Comentado: MM 106 (Nov. 2004)
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Estudio/Compañía: Cyan/UbiSoft
- Distrib.: UbiSoft Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: uru.ubi.com

LA ANTIGUA NOTA 87
TOTALMENTE RENOVADO. «Myst» entra por fin en el siglo XXI con gráficos y enigmas en 3D y, además, con mucho acierto.

LA NUEVA NOTA 90
QUIEN TUVO, RETUVO. Sigue siendo una referencia en su género y ofrece más que en el día de su lanzamiento, por menos.


▲ Esta vez la aventura te invitará a recorrer siete grandes islas, apenas habitadas.


▲ ¡Vaya por Dios! Tienes que resolver un enigmático puzzle de inteligencia. Te toca pensar...

Colin McRae Rally 04

Volantazos y derrapajes

ANTES DECÍAMOS

«Colin McRae» es un título importante entre los simuladores de rallies y en esta ocasión aporta un control preciso, vehículos muy bien modelados y diversos entornos que, sin ser especialmente detallados, cumplen con su función. Impera el espíritu arcade, simplificando la mecánica de las competiciones pero manteniendo la opción del reglaje. Cuarenta y ocho pistas en ocho países y un total de cinco modos de juego pueden alargar el juego hasta que el salón apeste a goma quemada y oigas la voz de tu copiloto por las noches, guiándote hasta el retrete.

AHORA DECIMOS

El principal competidor de «Colin McRae Rally 04» es la versión 2005 de su misma serie, que añade las mejoras de un desarrollo posterior y, a pesar de tener más de simulador, el nivel sigue siendo más asequible que el de otros competidores que han optado por potenciar el apartado del realismo. Esta entrega, que de por si no despuntaba en lo visual, se queda aún más desfasada gráficamente pero sigue siendo muy jugable y te permitirá ponerte a hacer el loco con el volante en cuestión de minutos, sin más complicaciones.



▲ Hay que estar muy atento a las indicaciones que nos ofrece el copiloto en pantalla para poder anticiparte las curvas o tendrás todas las papeletas para comerte un árbol.


▲ La vista interior de la cabina está simplificada para que resulte jugable.


▲ Los cuarenta y ocho circuitos del juego te llevan a derrapar por medio mundo.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- Género: Velocidad
- PVP Rec.: 19,95 €
- Comentado: MM 110 (Marzo 2004)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Codemasters
- Distrib.: Codemasters
- Nº de CDs: 4
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: es.codemasters.com

LA ANTIGUA NOTA 87
REALISTA Y MUY DIVERTIDO. Sin renunciar al estilo arcade de la serie, la cuarta entrega de «Colin» es un estupendo juego de rallies.

LA NUEVA NOTA 81
TÉCNICAMENTE SUPERADO. A estas alturas está bastante por detrás de lo que hay en la actualidad, pero la jugabilidad se mantiene.



Series clásicas

ACTIVISION	
Call of Duty Juego del Año	29,95€
Day of Defeat	19,95€
Lemony Snicket	29,95€
Medieval. Total War	19,95€
Medieval. Total War Viking Invasion	19,95€
Return to Castle Wolfenstein	19,95€
Soldier of Fortune 2 Gold Edition	19,95€
Spider-Man. The Movie	19,95€
SW: Galaxies. An Empire Divided	19,95€
SW: Jedi Knight II. Jedi Outcast	19,95€
SW: Jedi Knight III. Jedi Academy	19,95€
Tony Hawk's Underground 2	29,95€
Vampire the Masquerade. Bloodlines	29,95€
X-Men. La Venganza de Lobezno	19,95€
ATARI – ESPECIALES	
Alone in the Dark IV	9,99€
Civilization III Classics	19,95€
Enter the Matrix	29,99€
Line of Sight: Vietnam	19,90€
Neverwinter Nights	19,95€
CODEMASTERS – BEST SELLERS	
Colin McRae Rally 04	19,95€
Perimeter	19,95€
Soldiers: Heroes of World War II	19,95€
TOCA Race Driver 2	19,95€
ELECTRONIC ARTS – CLASSIC	
Battlefield Vietnam Classic	19,95€
Command & Conquer Generals Classic	19,95€
James Bond 007 Nightfire	19,95€
Los Sims: Animales a Raudales	9,95€
Los Sims: Magia Potagia	9,95€
Los Sims Deluxe	19,95€
Medal of Honor Allied Assault	19,95€
NBA Live! 2004	19,95€
Need for Speed Underground	19,95€
Sid Meier's Sim Golf	19,95€
Sim City 4	19,95€
ELECTRONIC ARTS – DELUXE EDITION	
Battlefield 1942. WWII Anthology	47,95€
C&C Generals Deluxe Edition	49,95€
Los Sims Megaluxe	44,95€
Los Sims Gigaluxe	49,95€
Medal of Honor Allied Assault Deluxe	49,95€
FRIENDWARE SERIE ORO/PRECIO ESPECIAL	
Anno 1602	9,95€
Blade. The Edge of Darkness	9,95€
Cycling Manager 4	9,95€
Comanche 4	9,95€
Crown of the North	9,95€
Chariots of War	9,95€
Delta Force Black Hawk Down	9,95€
Devastation	9,95€
Dos Tronos	9,95€
Midnight Nowhere	19,95€
New World Order	9,95€
Port Royale	19,95€
Primitive Wars	19,95€
Roller Coaster World 2	19,95€
Team Factor	19,95€
Tortuga: Piratas del Nuevo Mundo	9,95€
Trainz	19,95€
Trainz 2004 Edición de Coleccionista	29,95€
Tortuga Serie Oro	9,95€
Victoria: Un Imperio Bajo el Sol	19,95€
Wings of Honour	9,95€
FX INTERACTIVE – FX PREMIUM	
Ajedrez Premium	9,95€
Apache vs Havoc	9,95€
Imperivm Edición Oro	9,95€
Imperivm II Edición Oro	9,95€
Runaway	9,95€
Sacred	9,95€
Sega Rally 2	9,95€
The Longest Journey	9,95€
Torrente: El Juego	9,95€
Tzar Edición Oro	9,95€
Tzar. Los Dominios de la Magia	9,95€
Patrician III. Imperio de los Mares	9,95€
Football Generation	9,95€
NOBILIS IBÉRICA – NUEVO PRECIO	
Pack Spellforce + Silent Storm	34,99€
Pack Afrika Korps + Europa 1400	34,99€
Spellforce Gold	39,99€
Un Vecino Infernal (I y II)	29,99€
MICROSOFT	
Rise of Nations Gold	39,99€
Age of Mythology Gold	39,99€

Series clásicas

PLANETA DE AGOSTINI – RED COLLECTION	
Command & Conquer Renegade	9,95€
Need for Speed Porsche 2000	9,95€
SimCity 3000 World Edition	9,95€
Shogun Total War	9,95€
Theme Hospital	9,95€
Theme Park	9,95€
The Westerner	9,95€
Tiger Woods PGA Tour 2001	9,95€

PROEIN – XTREME/ESPECIALES	
Commandos Saga	29,95€
Conflict Desert Storm	17,95€
Cossacks Gold Edition	12,95€
Praetorians	19,95€
Quake III: Arena	17,95€
Return to Castle Wolfenstein Gold	17,95€
Tomb Raider. El Ángel de la Oscuridad	19,95€
Tony Hawk's Pro Skater 3	17,95€

PUNTO SOFT – HI SCORE	
Close Combat V	12€
Myst	12€
Prince of Persia 3D	12€
Rayman Gold	12€

PUNTO SOFT – DREAMLINE	
Echelon II: Wind Warriors	19,95€
Enigma. Rising Tide	19,95€
Enigma. Rising Tide Gold	29,95€
Strategic Command	19,95€

TAKE 2	
Grand Theft Auto III	19,99€
Grand Theft Auto. Vice City	19,99€
Hidden & Dangerous 2	19,99€
Mafia	19,99€
Max Payne 2. The Fall of Max Payne	19,99€
Midnight Club II	19,99€
Serious Sam: The 2nd Encounter	19,99€
Stronghold Crusader Deluxe	19,99€
Trópico 2: Pirate Cove	19,99€
Vietcong	19,99€

UBI SOFT – CODEGAME	
Age of Empires Gold	9,95€
Bang! Gunship Elite	5,95€
Battle Realms	9,95€
Chessmaster 9000	9,95€
Combat Flight Simulator	9,95€
Conflict Zone	5,95€
Conquest. Frontier Wars	5,95€
Dungeon Siege	9,95€
Far Cry	19,95€
Flight Simulator 98	9,95€
IL-2 Sturmovik	9,95€
Mechwarrior 4 Vengeance	9,95€
Morrowind + Tribunal + Bloodmoon	9,95€
Pack Prince of Persia + XIII	19,95€
Pandora´s Box	9,95€
Piratas del Caribe	19,95€
Prince of Persia. Las Arenas del Tiempo	9,95€
Rayman	5,95€
Splinter Cell	9,95€
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	9,95€
Uru: Ages Beyond Myst	9,95€
XIII	9,95€

VIRGIN PLAY EDICIÓN ESPECIAL/COLECCIÓN	
Carmageddon II. Carpocalypse Now	7,95€
Carmageddon TDR 2000	7,95€
Classics Collection (Sin, Heretic II...)	19,95€
Eurofighter Typhoon	7,95€
Fallout The Ultimate Collection	19,95€
Icewind Dale + Heart of Winter	14,95€
Iron Storm	19,95€
Max Payne	17,95€
Pack Haegemonia + War & Peace	14,95€
Pack Iron Storm + Corsarios Gold	14,95€
Painkiller Black Edition	39,95€
Settlers IV	9,95€
Starlancer	5,95€
Starsky & Hutch	5,95€
Syberia Collector's Edition	29,95€

VIVENDI – BEST SELLER	
Aliens vs Predator 2	14,99€
Diablo II	14,99€
Empire Earth	14,99€
Ground Control II: Operation Exodus	14,99€
Half-Life	14,99€
Nascar 4	14,99€
No Ones Lives Forever 2	14,99€
Pack Tolkien	39,99€
Starcraft + Brood War	14,99€
The Thing	14,99€

Perimeter

Estrategia con innovaciones

ANTES DECÍAMOS

«Perimeter» nos sitúa al mando de una civilización enfrentada a otras mediante un sistema de creación y desarrollo de unidades y recursos. El juego posee un trasfondo y argumento elaborados, y elementos originales, como la gestión de la energía y, –gracias a su tecnología– la importancia de la orografía del terreno, sobre el que construimos o combatimos. La campaña individual es muy extensa, en cambio, el modo multijugador sólo permite cuatro jugadores. Aunque nunca será un clásico, es un buen juego que aporta originalidad.

AHORA DECIMOS

El punto fuerte de «Perimeter», el componente de originalidad, está ahí vivito y coleando y le proporciona el mismo atractivo que el día de su lanzamiento. Ni era el mejor de su género entonces ni lo es tampoco ahora, pero no deja de ser un soplo de aire fresco, sobre todo si eres de los estrategas que lo han jugado todo y valoras cualquier intento de salirse de lo convencional, tanto en el sistema de juego como en el empeño de presentar un fondo argumental sólido, y no un intercambio de disparos y explosiones sin más.


INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 7

- Género: Estrategia
- PVP Recomendado: 19,95 €
- Comentado: MM 113 (Junio 2004)
- Idioma: Castellano (voces y textos)
- Estudio/Compañía: K-D Lab/ Codemasters ▸ Distribuidor: Proein ▸ Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Disponible ▸ Web: www.codemasters.com/perimeter/

LA ANTIGUA NOTA 88

▸ INNOVADOR. Interesante y muy bien diseñado, logra escapar de los riesgos de lo experimental y resulta original pero divertido.

LA NUEVA NOTA 85

▸ MANTIENE SUS CUALIDADES. Si antes te resultaba apetecible y lo dejaste pasar, házte con él ahora y no te defraudará.


▲ La producción de energía tiene lugar a través de una red de postes interconectados, el "perímetro".


▲ El potente motor gráfico y un acertado diseño proporciona imágenes visualmente impactantes.

The Simpsons Hit & Run

Por las calles de Springfield


▲ Un buen momento para subirnos a otro vehículo y comprobar cómo cada uno de ellos tiene su propio comportamiento.


▲ Las calles de Springfield están repartidas en siete grandes zonas por recorrer.


▲ ¿Bart tiene problemas con la ley? Una escena común para los Simpson...

ANTES DECÍAMOS

Aprovecha que la ciudad de Springfield no pertenece todavía al Sr. Burns –no toda, al menos– y recorre sus calles realizando misiones al estilo de «Grand Theft Auto». Muchas misiones y secretos que descubrir y el aliciente de interactuar con personajes tan mezquinos y entrañables como Smithers o Apu o tropezarse con escenarios y situaciones directamente extraídas de la serie. La música y las voces son las originales y el apartado gráfico brilla a buena altura, castigado por un mal uso de las cámaras y un desarrollo que en algunos momentos resulta excesivamente sencillo y reiterativo. Pese a todo, un producto muy divertido tanto para fans apasionados como para jugadores ajenos a la serie.

AHORA DECIMOS

Existen pocas alternativas para el planteamiento jugable de este título que huye de toda complicación, y menos aún, si lo que quieres es disfrutar de los amarillos pero humanos personajes de la serie en tu PC. La simpatía de los gráficos y las voces no ha sido alterada y aunque sólo sea para visitar el bar de Moe o el "Badulaque", unas partidas rápidas de cuando en cuando te proporcionarán ratos de divertidos que bien valen lo que ahora cuesta el juego.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 7

- Género: Acción
- PVP Rec.: 14,99 €
- Comentado: MM 107 (Dic. 2003)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Comp.: Radical Entert./ Vivendi ▸ Distribuidor: Vivendi
- Nº de CDs: 3 ▸ Lanzamiento: Ya disponible ▸ Web: www.thesimpsons-hitandrun.com

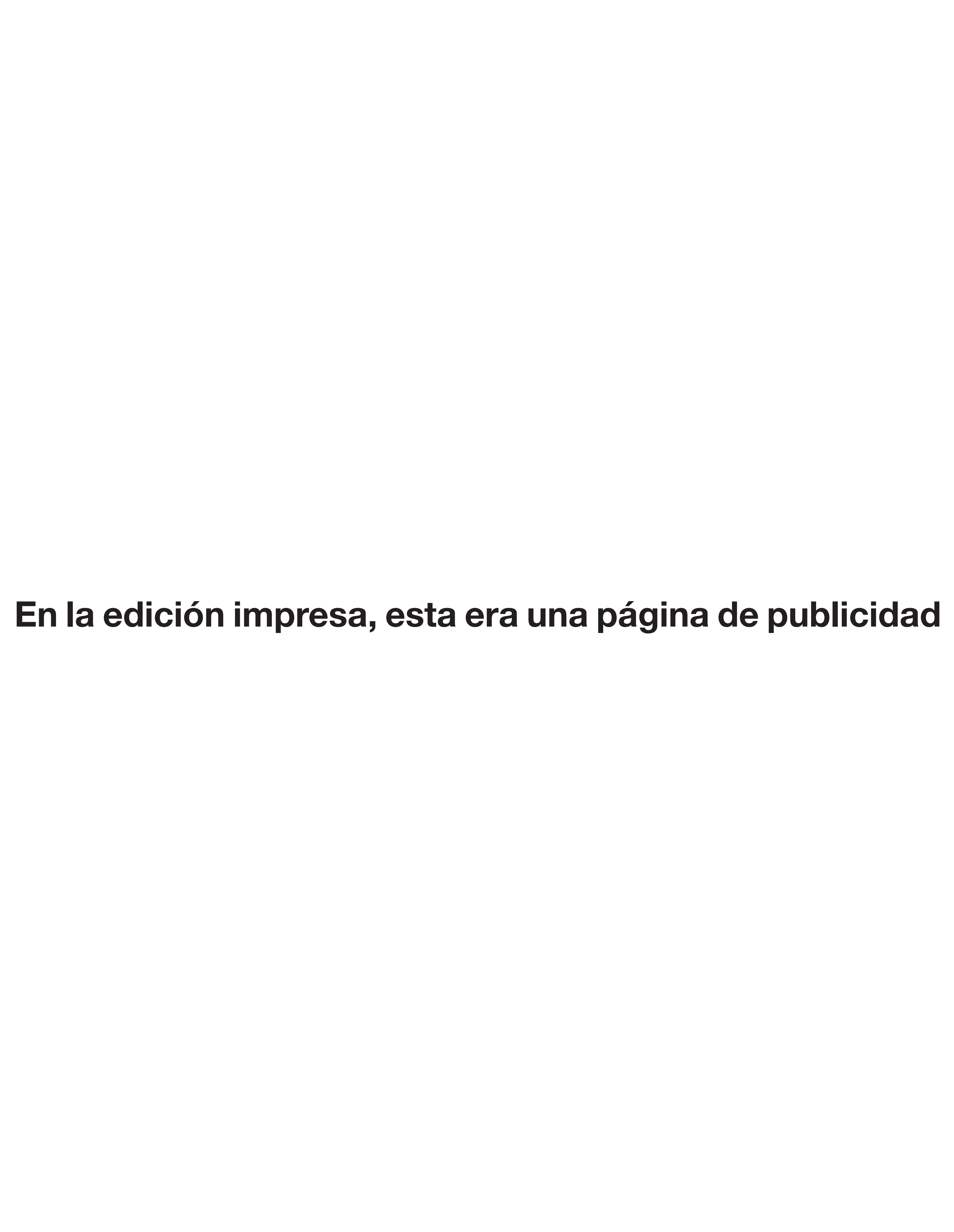
LA ANTIGUA NOTA 86

▸ MÁS JUGAR Y MENOS PENSAR. Un juego de acción muy divertido, –incluso olvidando que va de "Los Simpsons"– y sin complicaciones.

LA NUEVA NOTA



▸ NADA HA CAMBIADO. El tipo de diversión arcade que ofrece es sencilla y divierte desde el primer momento sin que te compliques en nada.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

PRINCE OF PERSIA: Las Arenas del Tiempo

¿Qué harías si pudieras controlar el tiempo?... Prepárate porque en aquí puedes hacerlo y de la manera más espectacular que hayas imaginado, con magia, aventura y, sobre todo, ¡acción!



Eres el príncipe, sí, pero no todo iban a ser privilegios. Tu destino y el de tu reino están enlazados... Tras la gloria de una batalla victoriosa, el Gran Visir ha logrado embaucarte para que tomes una enigmática daga como botín de guerra, que otorga el poder de dominar el fluir del tiempo. Fuiste ambicioso y ahora se han desatado las Arenas del Tiempo. Con ellas, una plaga se ha extendido por el reino, convirtiendo a todos en zombis. Sólo tú y la princesa Farah, habéis escapado a la maldición. Ahora tendrás que combatir con la espada y resolver enigmáticos misterios en una aventura de vértigo, repleta de desafíos. «Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo» supuso el regreso de uno de los personajes más emblemáticos de la historia de los videojuegos en PC. La serie, que nació hace más de quince años, ya era considerada como una de las mejores entre los arcades de plataformas, –y con sólo dos juegos...– pero con la aparición de esta entrega logró superarse y mantener su espíritu en un juego soberbio. En su desarrollo, Jordan Mechner, creador de «Prince of Persia», colaboró directamente con el equipo de «Splinter Cell» de Ubisoft, lo que aportó una tremenda calidad técnica.





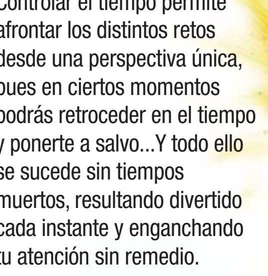
▲ Con la agilidad de tu "Príncipe" tendrás que enfrentarte a toda clase de desafíos de habilidad.

◀ Con la espada puedes ejecutar combos para combatir a tus enemigos.



▲ Debes recuperar las Arenas del Tiempo para que todo vuelva a su curso, pero también podrás utilizarlas para manipular el tiempo. Tu daga mágica, te permitirá conseguirlas cuando la uses para acabar con tus enemigos.

Controlar el tiempo permite afrontar los distintos retos desde una perspectiva única, pues en ciertos momentos podrás retroceder en el tiempo y ponerte a salvo...Y todo ello se sucede sin tiempos muertos, resultando divertido cada instante y enganchando tu atención sin remedio.

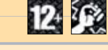




FICHA TÉCNICA

● **Género:** Aventura/Acción ● **P.V.P Recomendado:** 19,95€ ● **Distribuidor:** UbiSoft
● **Idioma:** Castellano ● **Lanzamiento:** Ya disponible ● **Web:** www.codegame.info

● **Comentado en Micromanía:** 106 ● **Puntuación:** 95
● **Comentado en Computer Hoy Juegos:** 33 ● **Puntuación:** 8,69



Emprende una aventura frenética en la que tendrás que ser hábil para superar cada nivel, combatir y resolver enigmáticos puzzles de inteligencia.

NOVEDADES



ALEJANDRO MAGNO
Un líder de la estrategia

Revive las gloriosas hazañas de Alejandro Magno, uno de los mejores estrategas de todos los tiempos. Las mismas que pudiste ver hace muy poco en el cine. Sí, porque este juego está basado en la película "Alejandro" de Oliver Stone. En el juego, tendrás que asumir el papel de un líder en todos los ámbitos, recursos, tropas, desarrollos y tácticas, si quieres conquistar la gloria.

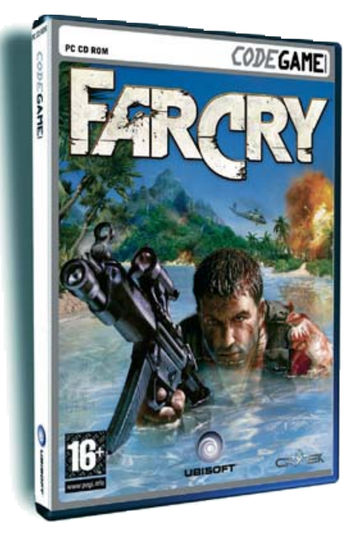
SINGLES 2
Cuando son tres, ¿es multitud?

Ligar no es nada fácil, mantener una relación estable menos... pero ya hay que ser un valiente para participar en un triángulo amoroso. Si eres capaz de entregarte ciegamente a la pasión y tienes el valor necesario para "ligar con las más guapas", en «Singles 2» encontrarás el desafío que estabas buscando. Humor, ligoteo y enredos en cantidad, ¿Te atreves?



FAR CRY

¡Qué juegazo! «Far Cry» es, por su impresionante tecnología, su jugabilidad y su diseño, uno de los grandes de la acción.



Con lo tranquilo que ibas a estar en tu isla... Haciendo de guía turístico en un paraíso perdido en el Pacífico y, sin saber muy bien cómo, te ves envuelto en un embrollo con un ejército de mercenarios pisándote los talones. Llegó aquella periodista, Valerie, y desde entonces te han dejado sin barco, te has quedado sólo y tienes que ir por ahí esquivando balazos. Y mientras tanto, ¡a ver si encuentras a la chica! Bueno, sólo del todo no estás, porque hay un tipo, Harlan Doyle, que parece saber exactamente de qué va todo esto y te da instrucciones precisas para que puedas sobrevivir. Te dice, "Jack haz esto y Jack haz aquello..." pero no quiere soltar prenda y te dice solamente lo que necesitas saber para seguir adelante, mientras eres tú quien se juega el pellejo.

Los mercenarios están alerta, son implacables y parece que controlan todo el archipiélago, pero afortunadamente, eres un tipo de recursos y el arsenal que les vas sustrayendo te permite defenderte e ir avanzando. Además, hay vehículos de toda clase, como lanchas y todo-terrenos, y puedes recorrer la isla a tu antojo.

Si este planteamiento te resulta sugerente, prepárate, porque «Far Cry» es un juego de acción realmente único. Para empezar, la tecnología es impresionante de verdad. Te quedarás boquiabierto con el detalle, el realismo y la calidad gráfica de escenarios y personajes... Pero lo que realmente te mantendrá pegado a la pantalla es su jugabilidad. El diseño de la acción está abierto y eres tú quien determinas la táctica en cada momento, a pecho descubierto o con sigilo. Te ofrece una libertad de acción y de exploración sin precedentes... Los objetivos hay que cumplirlos pero podrás hacerlo como quieras y te creerás que estás ahí. Brillante, divertido e intenso, ¡no dejará de sorprenderte!



▲ **Los enemigos a los que te enfrentas en «Far Cry» actúan coordinados, tienen un alto nivel de IA y están muy bien equipados, son implacables.**

▲ **Podrás explorar con libertad vastos territorios de jungla tropical.**



▲ **Los escenarios interiores también son impactantes y muy realistas.**



▲ **Descubrirás una oscura trama de experimentos clandestinos con mutantes.**

FICHA TÉCNICA

● **Género:** Acción ● **P.V.P Recomendado:** 19,95€ ● **Distribuidor:** UbiSoft
● **Idioma:** Castellano ● **Lanzamiento:** Ya disponible ● **Web:** www.codegame.info

● **Comentado en Micromanía:** 110 ● **Puntuación:** 97
● **Comentado en Computer Hoy Juegos:** 37 ● **Puntuación** 9,21

16+

Tendrás que sobrevivir y abrirte paso entre un archipiélago de islas tropicales increíblemente detalladas, y luchar contra enemigos obstinados.

CODEGAME

NOVEDADES

ALEJANDRO MAGNO	19,95 €
CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION	19,95 €
CSI: MIAMI	19,95 €
CSI: OSCURAS INTENCIONES	19,95 €
PACIFIC FIGHTERS	19,95 €
PLAYBOY THE MANSION	19,95 €
SILENT HUNTER III	19,95 €
SINGLES ¿EN TU CASA O EN LA MÍA?	19,95 €
SINGLES 2 ¿TRES SON MULTITUD?	19,95 €
THE SETTLERS: EL LINAJE DE LOS REYES	19,95 €

PLUS PACK

PACK TOM CLANCY	19,95 €
PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO + BEYOND GOOD & EVIL	19,95 €
PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO + XIII	19,95 €
SPLINTER CELL + SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	19,95 €
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW + RAVEN SHIELD	19,95 €

PLUS

FAR CRY	19,95 €
PIRATAS DEL CARIBE	19,95 €
PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO	19,95 €
AGE OF EMPIRES ED. GOLD	9,95 €

LIMITED

CHESSMASTER 9000	9,95 €
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	9,95 €
DESTROYER COMMAND	9,95 €
DUNGEON SIEGE	9,95 €
FLIGHT SIMULATOR 98	9,95 €
GHOST RECON	9,95 €
IL-2 STURMOVIK	9,95 €
MIDTOWN MADNESS	9,95 €
MIDTOWN MADNESS 2	9,95 €
THE ELDER SCROLLS MORROWIND + TRIBUNAL + BLOODMOON.	9,95 €
MOTOCROSS MADNESS 2	9,95 €
MYST 3: EXILE	9,95 €
RAINBOW SIX + EAGLE WATCH + BLACK THORN	9,95 €
RAVEN SHIELD + ATHENA'S SWORD	9,95 €
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC	9,95 €
SILENT HUNTER II	9,95 €
SPLINTER CELL. PANDORA TOMORROW	9,95 €
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	9,95 €
WARLORDS IV	9,95 €
XIII	9,95 €

GO

CONQUEST: FRONTIER WARS	5,95 €
DOWNTOWN RUN	5,95 €
GRANDIA II	5,95 €
LARGO WINCH	5,95 €
LINKS LS CLASSIC	5,95 €
MECHWARRIOR 4: VENGEANCE	5,95 €
PANDORA'S BOX	5,95 €
RAYMAN	5,95 €
WILL ROCK	5,95 €





PLAYBOY: THE MANSION

Los negocios sí van con el placer

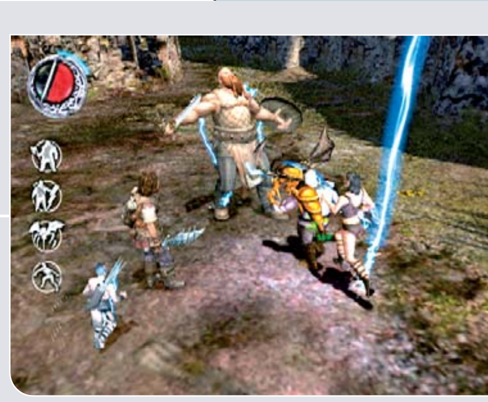
Si quieres saber de qué va este juego, podemos decirte que es una mezcla de simulación social y estrategia de gestión... Pero seguro que te quedará mucho más claro si te decimos que de lo que se trata es de ponerte al frente de la revista Playboy, de hacerte rico y de pasarlo en grande. Chicas, lujo, glamour, pasta, juerga y algo de trabajo, de vez en cuando...



THE BARD'S TALE

Una gran historia, con chascarrillos

Tu misión es todo un desafío: ¡rescatar a una princesa! Pero, si por el camino, echas unas risas, las aventuras y los peligros se te harán mucho más llevaderos ¿no? Bien, pues esto es básicamente «The Bard´s Tale», que aparte de ser un juego de rol extremadamente divertido, es el remake de uno de los primeros clásicos del género en los 80. Un juego sensacional con magníficos diálogos.



Splinter Cell. PANDORA TOMORROW

Puede estar aquí y no lo sabrías... Porque se trata de Sam Fisher. Su especialidad es pasar inadvertido, sólo así puede afrontar las misiones más arriesgadas. ¿Quieres intentarlo tú?



Splinter Cell» ha dado lugar a un estilo de juego propio y casi hasta un subgénero que, si no fue inventado por la propia serie, al menos sí ha sido rescatado del olvido. Se trata de la "infiltración". «Pandora Tomorrow» es la segunda entrega de la serie y además, uno de los mejores juegos de acción táctica en la actualidad. El guión posee un trasfondo en el que se desarrollan intrigas y tensiones que amenazan el mundo occidental y resulta interesante y verosímil. Así, todas las misiones se integran con el argumento, de modo que los acontecimientos que se suceden condicionan el desenlace de cada una de ellas. La mayoría de las veces consistirán en robar secretos sin que te descubran.

Tu personaje, Sam Fisher, lo controlas en tercera persona y está dotado de un amplísimo repertorio de movimientos para poder acceder a lugares aparentemente inaccesibles. Pero además de pasar "de puntillas" antes los sistemas de vigilancia de la poderosa organización terrorista a la que te enfrentas, tienes que recopilar información, adelantarte a las acciones de tus enemigos, emplear tu sofisticado equipo de espionaje y, llegado el momento, ser preciso y letal en el combate.



▲ El empleo de la fuerza letal sólo está permitido en alguna ocasión.



▲ La habilidad de Sam proporciona los retos más interesantes.



▲ El modo multijugador enfrenta a los "Splinter Cells" contra los mercenarios. ¿Qué bando escogerías?

Todo ello, en «Pandora Tomorrow», está apoyado en una gran realización técnica. Posee gráficos realistas con efectos espectaculares y, también, sonidos y música que se suman para potenciar la atmósfera de suspense presente durante todo el juego.

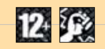




▲ Sam Fisher, tu personaje, cuenta con un sofisticado equipo para eludir los sistemas de seguridad y la vigilancia enemigos. Aún así, tienes que conseguir que se deslice sin descuidar el sigilo para no hacer saltar las alarmas.

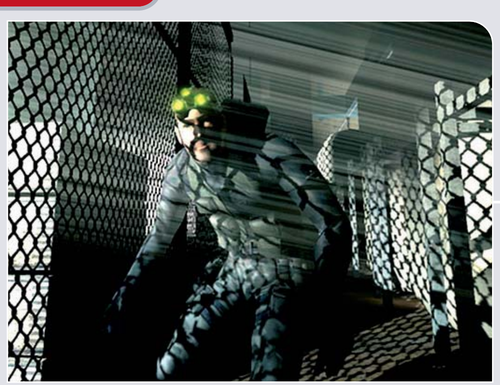
FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción Táctica • **P.V.P Recomendado:** 9,95€ • **Distribuidor:** UbiSoft
- **Idioma:** Castellano • **Lanzamiento:** Ya disponible • **Web:** www.codegame.info
- **Comentado en Micromanía:** 111 • **PUNTUACION:** 90
- **Comentado en Computer Hoy Juegos:** 45 • **PUNTUACION:** 8,29



Conviértete en un espía y toma la iniciativa en la lucha antiterrorista. Podrás completar misiones con un excelente diseño gracias a las habilidades de Sam.

LIMITED

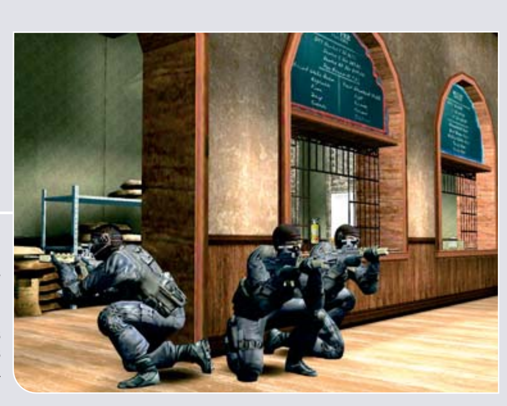


TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
Hasta la boca del lobo

Para neutralizar al terrorismo internacional, la organización "Third Echelon" cuenta con agentes "Splinter Cell", hábiles espías equipados con lo último en tecnología. El mejor de ellos es Sam Fisher, capaz de robar secretos en las narices del enemigo. Con él podrás disfrutar de un magnífico juego de acción táctica, que es el referente de un estilo: "la infiltración".

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3. RAVEN SHIELD
Desafío anti-terrorista

«Rainbow Six» es una de las series más emblemáticas del género de la acción táctica y también la primera que, con el sello del autor Tom Clancy, obtuvo un notable éxito. La última entrega, «Raven Shield» es una simulación extremadamente realista de operaciones antiterroristas. Rehenes, amenazas de explosivos... la tensión irá creciendo hasta el desenlace final. ¡No puedes fracasar!



UBISOFT

PUBLI-REPORTAJE

PACK TOM CLANCY

Bajo el sello del famoso autor de novelas de intriga, Tom Clancy, este pack reúne tres de los mejores títulos de la acción táctica.



Este pack representa una oportunidad magnífica para hacerse con tres de los mejores juegos del género de la acción táctica. Se trata de «Ghost Recon», «Raven Shield» y «Splinter Cell». Sin embargo, y pese a que todos ellos pertenecen al mismo género, el conjunto aporta una notable variedad, ya que cada título posee un estilo de juego distinto. «Ghost Recon» aporta el carácter bélico. Te propone entrar a formar parte de un comando de élite dentro de un entorno realista, con gigantescos mapas que están inspirados en la guerra moderna. Eres el líder de los "Ghost", una unidad de acción rápida y, como tal, podrás controlar las acciones de cada miembro de tu escuadra. Cada soldado del pelotón tiene habilidades propias que deberás saber explotar para conseguir los objetivos de la misión.

En «Raven Shield» estás también al frente de un comando de élite, cuya misión es intervenir allá donde es requerido, ante una amenaza terrorista global. Se trata de la última entrega de la serie «Rainbow Six» y también la última palabra en realismo en la recreación de un entorno bélico urbano y actual. También es, de los tres juegos del pack, el que tiene un mayor componente de estrategia, puesto que requiere planificar las operaciones minuciosamente antes de ejecutar el plan con tu equipo.

Por último, incluye «Splinter Cell» que aporta la "infiltración" al pack. En él controlas a Sam Fisher, un agente secreto especialista en llevar a cabo misiones de espionaje sin levantar sospechas. Tendrás que mantenerte furtivo y evitar ser descubierto, si no la misión habrá fracasado y tu gobierno negará cualquier conocimiento de la misión que llevabas a cabo.

En definitiva, tres ases de la acción táctica, que proporcionan muchas, muchas horas de juego y toda la variedad que puede requerir un fan del género.



▲ **La versión de «Raven Shield» contenida en este pack incluye también la expansión «Athena Sword» que prolonga sus horas de juego.**



▲ **El «Splinter Cell» del pack introduce tres nuevas misiones.**



▲ **Los juegos están actualizados con los últimos parches de cada uno.**

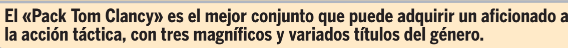


▲ **«Ghost Recon» se publica en este pack con todas sus expansiones.**

FICHA TÉCNICA

● **Género:** Acción Táctica ● **P.V.P Recom.:** 19,95€ ● **Distribuidor:** UbiSoft
● **Idioma:** Castellano ● **Lanzamiento:** Ya disponible ● **Web:** www.codegame.info

● **Puntuación en Micromanía:** (95) Sp. Cell, (92) G. Recon, (85) R. Shield.
● **Puntuación en C.H. Juegos:** (8,29) Sp. Cell, (7,91) G. Recon, (8) R. Shield.



El «Pack Tom Clancy» es el mejor conjunto que puede adquirir un aficionado a la acción táctica, con tres magníficos y variados títulos del género.

PLUS PACK

MÁS POR MENOS

AGE OF EMPIRES GOLD + COMBAT FLIGHT SIMULATOR + MIDTOWN MADNESS 2

¿A qué te apetece jugar?

Estrategia, simulación y velocidad. Tres géneros completamente distintos conviven en este pack, con tres auténticos clásicos de Microsoft. El conjunto ofrece una jugabilidad variadísima, orientada a satisfacer a todos aquellos a los que sienten interés por cualquier tipo de juego, siempre que reúna dos requisitos fundamentales: que sean divertidos y de calidad. Cada uno de los tres juegos cumple de sobra con ellos.



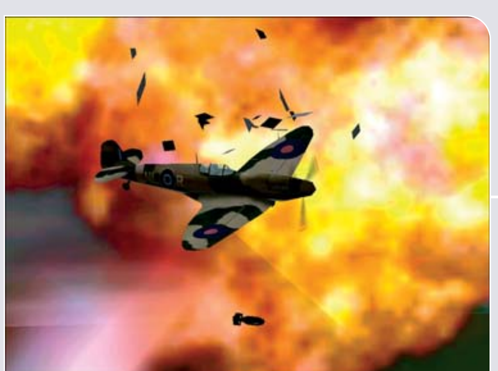
«Age of Empires» es uno de los grandes títulos de la estrategia de todos los tiempos, que aquí forma parte del pack en su versión "Gold", que incluye la expansión «El Auge de Roma». El juego abarca 10.000 años de Historia, desde la Edad de Piedra hasta más allá de nuestros día. Permite emprender la campaña con uno de los 16 imperios incluidos con el fin de dominar el mundo mediante la gestión de tus recursos.



«Combat Flight Simulator» también está entre los grandes clásicos de su género, la simulación, y recrea las batallas aéreas de la Segunda Guerra Mundial en el teatro de operaciones Europeo y te permite pilotar y combatir con montón de cazas y bombarderos.



El realismo importa mucho menos en **«Midtown Madness 2»**, una auténtica locura al volante. El juego ofrece un montón de desafíos sin límite, en las calles de Londres o de San Francisco, entre otras, y 10 coches para conducir por dónde y cómo quieras.



COMBAT FLIGHT SIMULATOR

Un clásico del aire

Como alternativa a su «Flight Simulator» de toda la vida, Microsoft también se atrevió hace unos años con un simulador de combate aéreo basado en el frente occidental de la Segunda Guerra Mundial El resultado, uno de los éxitos más divertidos que ha dado la simulación en el que puedes combatir con cazas Spitfire, Mustang y Messerschmitt en igualdad de condiciones.

SILENT HUNTER 2

Profundamente divertido

El segundo capítulo de «Silent Hunter» es uno de los clásicos indiscutibles en el ámbito de la simulación. Y, durante mucho tiempo ha sido el mejor simulador naval que ha visto el género. Realista, riguroso y divertido, sus misiones, –que recrean patrullas de los submarinos alemanes la Segunda Guerra Mundial– están inspiradas en la propia Historia y te pondrán al mando de un "U-Boat" de la época.



La Lista de Micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento en esta guía para amantes de los juegos para PC.

Los Recomendados

«GTA San Andreas» entra con fuerza, sin olvidarnos del magnífico «Guild Wars» que comparte horas de juego online con «WoW». La incorporación de «Battlefield 2» no impide que otros veteranos continúen en la lista.

1 GTA San Andreas



Acción · Rockstar/Take 2 · Take 2 · 49,99 €

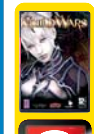
Tan esperado y deseado que ha sido acogido con los brazos abiertos, sabiendo que a cambio nos devolverá una jugabilidad iy una libertad de acción que nos mantendrá recorriendo las calles de las tres ciudades de San Andreas por mucho tiempo.



Comentado en Micromanía 126
Puntuación: 95



2 Guild Wars



Rol Online · ArenaNet/NCsoft · Friendware · 44,95€

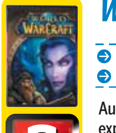
El juego de NCsoft ha conquistado a muchos miles de jugadores que han visto en él una gran combinación de tecnología, jugabilidad y trasfondo . Hay Tyria para rato.

Comentado en Micromanía 126
Puntuación: 94



3 World of Warcraft





Rol Online · Blizzard/Vivendi · Vivendi · 44,99 €

Aunque llevamos unos meses explorando el mundo de Warcraft, no dejamos de sorprendernos. Es, sin duda, el mejor juego de rol online. No lo dudes: ¡Pruébalo!



Comentado en Micromanía 122
Puntuación: 94



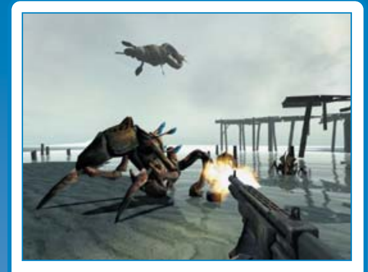
8 Imperial Glory

Estrategia · Pyro/Eidos · Proein · 44,95 €

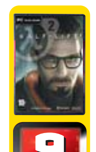
Convierte a tu nación en todo un imperio a través de la economía, la diplomacia y las batallas entre ejércitos multitudinarios con la última gran producción de Pyro.

Comentado en Micromanía 125
Puntuación: 90





9 Half-Life 2



Acción · Valve Software · Vivendi · 54,99 €

Sin lugar a dudas uno de los más grandes en el género de la acción. En cuanto apareció se convirtió en un clásico absoluto que ningún aficionado debería perderse.

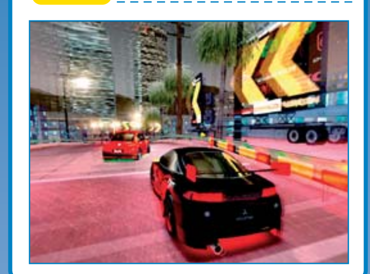
Comentado en Micromanía 119
Puntuación: 98

10 Juiced

Velocidad · Juice Games/THQ · THQ · 49,95€

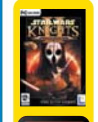
Siente la sensación de velocidad más extrema. Estupendos gráficos, un control ideal y muchas horas de juego para que puedas competir y "maquear" tu bólido sin límite.

Comentado en Micromanía 125
Puntuación: 92



11 Caballeros de la Antigua República II





Rol · LucasArts · Activision · 49,95€

El mejor rol y la saga de Star Wars vuelven a conjugarse para ofrecerte un juego que te encantará: variado, largo y divertido como el que más.



Comentado en Micromanía 117
Puntuación: 96

La referencia

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Estrategia — Rome: Total War

The Creative Assembly · Activision · 49,95 €

Es muy difícil imaginar un juego de estrategia que pueda superar a «Rome: Total War», pues es absolutamente brillante en todas sus facetas.

Comentado en MM 117 · Puntuación: 96



Acción — Half-Life 2

Valve Software · Vivendi · 34,99 €

El sucesor de «Half-Life» se ha revelado como una auténtica obra maestra. Desde hace seis meses, es la referencia a seguir en el género de la acción.

Comentado en MM 119 · Puntuación: 98



Aventura — La Fuga de Monkey Island

LucasArts · EA · 17,95 €

Lleva aquí más tiempo del que recordamos y es que es inimitable. La aventura continúa dando grandes títulos, pero es muy difícil superar a «Monkey».

Comentado en MM 70 · Puntuación: 89





Los más vendidos en ... España

Título	Género	Compañía
1. Los Sims 2: Universitarios (+12)	Simul./Estrategia	Electronic Arts
2. Los Sims Deluxe Classics (+7)	Simul./Estrategia	Electronic Arts
3. Los Sims 2 (+7)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts
4. World of Warcraft (+12)	Rol online	Vivendi
5. Los Sims Vacaciones Classics (+7)	Sim./Estrategia	Electronic Arts
6. Imperivm III (+12)	Estrategia	FX Interactive
7. Gothic II (+12)	Rol	Nobilis
8. Silent Hunter 3 Codegame (+16)	Simulación	Ubi Soft
9. Los Sims 1ª Cita Classics (+12)	Simul./Estrategia	Electronic Arts
10. Playboy The Mansion (+16)	Simul./Estrategia	Ubi Soft

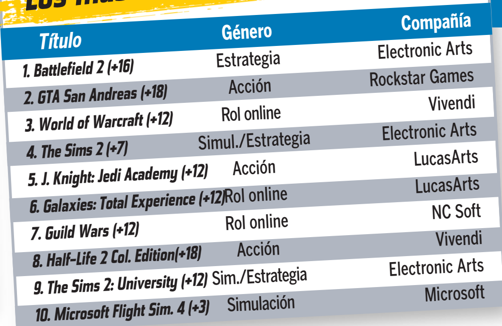
* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Abril de 2005.

Los más vendidos en ... U.K.

Título	Género	Compañía
1. Guild Wars (+12)	Rol online	NCSoft
2. Imperial Glory (+12)	Estrategia	Eidos
3. Championship Manager 5 (+3)	Deportivo	Eidos
4. The Sims 2: University (+12)	Sim./Estrategia	Eidos
5. World of Warcraft (+12)	Rol online	Vivendi
6. Football Manager 2005 (+3)	Deportivo	Sega
7. Half-Life 2 (+18)	Acción	Vivendi
8. The Sims 2 (+7)	Simulación/Estrategia	Eidos
9. Boiling Point (+16)	Acción	Atari
10. Galaxies: R. of Wookies (+12)	Rol online	LucasArts

* Datos elaborados por ChartTrack para ELSPA (UK) Ltd. correspondientes a Mayo de 2005.

Los más vendidos en ... U.S.A.



Título	Género	Compañía
1. Battlefield 2 (+16)	Estrategia	Electronic Arts
2. GTA San Andreas (+18)	Acción	Rockstar Games
3. World of Warcraft (+12)	Rol online	Vivendi
4. The Sims 2 (+7)	Simul./Estrategia	Electronic Arts
5. J. Knight: Jedi Academy (+12)	Acción	LucasArts
6. Galaxies: Total Experience (+12)	Rol online	LucasArts
7. Guild Wars (+12)	Rol online	NC Soft
8. Half-Life 2 Col. Edition(+18)	Acción	Vivendi
9. The Sims 2: University (+12)	Sim./Estrategia	Electronic Arts
10. Microsoft Flight Sim. 4 (+3)	Simulación	Microsoft

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la segunda semana de Junio de 2005.

Empire Earth II

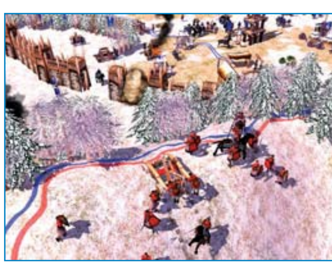
4

Estrategia · Mad Doc/ Sierra
Vivendi · 49,99 €

Superando nuestras expectativas el juego conjuga con genialidad variedad, profundidad táctica y la velocidad propia de la estrategia en tiempo real. Extraordinario.

Comentado en Micromanía 124
Puntuación: 95







Battlefield 2

5 · N

Acción · Digital Illusions
EA Games · 49,95 €

Acción, inmersión y diversión en un conflicto imaginario entre USA, China y Oriente Medio que justifica el uso de la más reciente tecnología bélica. Brillante.

Comentado en Micromanía 126
Puntuación: 97



Star Wars: Republic Commando

6

Acción · LucasArts
Activision · 49,95 €

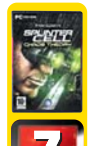
Ponte en la piel de un soldado clon del ejército de la República y realiza las misiones más arriesgadas junto a los miembros de tu comando.

Comentado en Micromanía 124
Puntuación: 93





Splinter Cell Chaos Theory



7

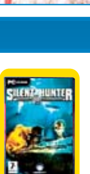
Acción · Ubisoft
Ubisoft · 44,95 €

Sam Fisher, el agente secreto más versátil que conocemos, protagoniza la trama de espionaje más emocionante del momento.

Comentado en Micromanía 123
Puntuación: 96



Silent Hunter III

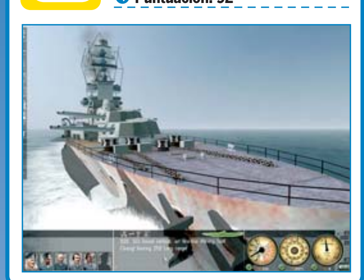


12

Simulador · Strategic Simulations · Ubi Soft · 19,95 €

La mejor simulación del momento. Tu misión: dar caza a los transportes aliados en el Atlántico al mando de un submarino U-Boat de la Segunda Guerra Mundial.

Comentado en Micromanía 125
Puntuación: 92





Brothers in Arms Road to Hill 30



13

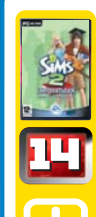
Acción · Gearbox
Ubisoft · 44,95 €

Toda una revolución en la acción bélica, con una ambientación, una historia y un novedosísimo sistema de órdenes que lo hacen soberbio.

Comentado en Micromanía 123
Puntuación: 95



Los Sims 2 Universitarios



14

Simulador · Maxis
Electronic Arts · 34,95 €

Añade la experiencia universitaria a la vida de tus Sims, con la primera expansión del simulador de vida más completo de todos los tiempos.

Comentado en Micromanía 123
Puntuación: 94





Close Combat First to Fight



15

Acción · Destineer/2KGames
Take 2 · 44,99 €

En Beirut, Líbano, se desarrolla la acción de este genial título bélico en el que, con un realismo inusitado, dirigirás a un grupo de soldados.

Comentado en Micromanía 125
Puntuación: 91

Rol



Caballeros de la Antigua República II

LucasArts · Activision · 49,95 €

El segundo capítulo de la saga es nuestra nueva referencia al combinar con maestría la magia del rol, la ciencia ficción y el universo de Star Wars.

Comentado en MM 122 · Puntuación: 94



Velocidad

TOCA Race Driver 2

Codemasters · Proein · 19,95 €

Poco a poco, el género de la velocidad adquiere su entidad en PC, y es con juegos como «TOCA Race Driver 2» con los que no pensamos pisar el freno.

Comentado en MM 112 · Puntuación: 90



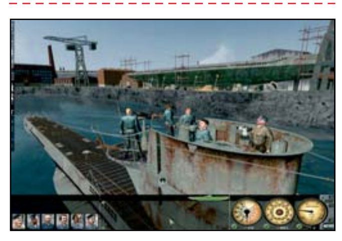
Simulación

Silent Hunter III

Str.Simulations/Ubisoft · Ubisoft · 19,95 €

Tan realista como jugable, este simulador es un gran ejemplo de cómo atraer nuevos aficionados y satisfacer a los veteranos. Realmente soberbio.

Comentado en MM 125 · Puntuación: 92



Deportivos

Pro Evolution Soccer 4

KCET/Konami · Konami · 19,95 €

Los chicos de Konami volvieron a salirse hace unos meses con su último capítulo de la serie «Pro Evo Soccer». Sin duda alguna, el mejor juego de fútbol.

Comentado en MM 119 · Puntuación: 94



Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos vosotros.

Estrategia

Reñido anda el reparto, y «Rome. Total War» aguanta por los pelos la llegada de «Imperial Glory», que ya se ha hecho con un importante porcentaje de votos.



1 Rome. Total War (=)
- 26% de las votaciones
- MM 117 · Puntuación: 96
- Creative Assembly/Activision
- Activision





2 Imperial Glory (N)
- 24% de las votaciones
- MM 125 · Puntuación: 90
- Pyro Studios/Eidos
- Proein



3 Empire Earth II (↓)
- 19% de las votaciones
- MM 124 · Puntuación: 95
- Mad Doc/Sierra
- Vivendi

4 Los Sims 2 Universitarios (↓)
- 16% de las votaciones
- MM 123 · Puntuación: 94
- Maxis/Electronic Arts
- Electronic Arts

5 Imperivm III (↓)
- 15% de las votaciones
- MM 121 · Puntuación: 92
- Haemimont Games
- FX Interactive

Acción

«Half-Life 2» sigue dominando con holgura una lista que incluye dos títulos bélicos gracias a la incorporación este mes de «Close Combat First to Fight».



1 Half-Life 2 (=)
- 31% de las votaciones
- MM 119 · Puntuación: 98
- Valve/Sierra
- Vivendi



2 Close Combat First to Fight (N)
- 23% de las votaciones
- MM 125 · Puntuación: 91
- Destineer/2K Games
- Take 2



3 Brothers in Arms Road to Hill 30 (↑)
- 20% de las votaciones
- MM 123 · Puntuación: 95
- Gearbox
- Ubi Soft

4 Star Wars: Republic Commando (↓)
- 16% de las votaciones
- MM 124 · Puntuación: 93
- LucasArts
- Activision

5 Splinter Cell Chaos Theory (↓)
- 10% de las votaciones
- MM 123 · Puntuación: 96
- Ubi Soft
- Ubi Soft

Aventura

Las picardías de Larry tienen su recompensa en forma de primer puesto, a la vez que el hatajo de zombies de «Cold Fear» se ha hecho un hueco entre los más votados.



1 Leisure Suit Larry Magna Cum Laude (↑)
- 29% de las votaciones
- MM 118 · Puntuación: 88
- High Voltage/Sierra
- Vivendi





2 Still Life (↓)
- 28% de las votaciones
- MM 123 · Puntuación: 80
- Microids/Zoo Digital
- Virgin Play



3 Cold Fear (N)
- 22% de las votaciones
- MM 125 · Puntuación: 91
- Darkworks/Ubisoft
- Ubisoft

4 Silent Hill 4 The Room (↑)
- 12% de las votaciones
- MM 117 · Puntuación: 82
- Konami
- Konami

5 Sherlock Holmes El Pendiente de Plata (↓)
- 9% de las votaciones
- MM 121 · Puntuación: 80
- Frogware
- Nobilis Ibérica

Rol

«World of Warcraft» es, un mes más, vuestro favorito en lo que a rol se refiere, pero, ojo, porque entran con fuerza en la lista «Dark Age of Camelot» y «Gothic II».



1 World of Warcraft (=)
- 30% de las votaciones
- MM 122 · Puntuación: 94
- Blizzard/Vivendi
- Vivendi



2 Caballeros de la Antigua República II (=)
- 26% de las votaciones
- MM 122 · Puntuación: 94
- Obsidian/LucasArts
- Activision



3 Dark Age of Camelot (N)
- 16% de las votaciones
- MM 125 · Puntuación: 86
- GOA/Mythic
- Virgin Play

4 City of Heroes (↓)
- 15% de las votaciones
- MM 122 · Puntuación: 87
- Cryptic Studios/NCSoft
- Friendware

5 Gothic II (N)
- 13% de las votaciones
- MM 122 · Puntuación: 82
- Piranha/JoWood
- Nobilis

Velocidad

«NFS Underground 2» se agarra al primer puesto pero le espera un dura competencia con «Juiced», que entra en la lista este mes pisando a fondo el acelerador.



1 Need For Speed Underground 2 (=)
- 31% de las votaciones
- MM 117 · Puntuación: 93
- EA Games
- Electronic Arts



2 Juiced (N)
- 28% de las votaciones
- MM 125 · Puntuación: 92
- Juice Games/THQ
- THQ



3 TOCA Race Driver 2 (↓)
- 20% de las votaciones
- MM 111 · Puntuación: 90
- Codemasters
- Proein

4 G.T.R. FIA GT Racing Game (↓)
- 12% de las votaciones
- MM 123 · Puntuación: 91
- SimBin/10Tacle Studios
- Atari

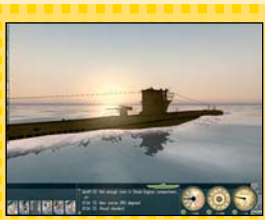
5 FlatOut (=)
- 9% de las votaciones
- MM 120 · Puntuación: 85
- Bugbear/Empire
- Virgin Play



Bobba Fett (una galaxia muy lejana)

Simulación

Lo de «Silent Hunter III» sí que ha sido llegar y besar el santo: primer mes en la lista y de cabeza al primer puesto. ¿Aguantará mucho tiempo ahí arriba?



1 Silent Hunter III
➲ 40% de las votaciones
➲ MM 125 ➲ Puntuación: 92
➲ Strategic Simulations
➲ Ubisoft




2 Pacific Fighters

➲ 24% de las votaciones
➲ MM 119 ➲ Puntuación: 87
➲ 1C Maddox Games/Ubisoft
➲ Ubisoft




3 Lock On: Air Combat Simulations

➲ 18% de las votaciones
➲ MM 108 ➲ Puntuación: 90
➲ Eagle Dynamics
➲ Ubisoft


4 X-Plane Flight Simulator v.7


➲ 10% de las votaciones
➲ MM 112 ➲ Puntuación: 78
➲ Laminar Research
➲ Friendware


5 X2: La Amenaza


➲ 8% de las votaciones
➲ MM 123 ➲ Puntuación: 84
➲ Egosoft/Enlight
➲ LudisGames

Deportivos

Pocos movimientos este mes en la lista, así que la hegemonía de «Pro Evolution 4» no se ve disputada. «FIFA 2005» recorta distancias, sí, pero todavía le queda bastante.



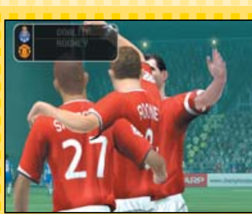

1 Pro Evolution Soccer 4

➲ 35% de las votaciones
➲ MM 119 ➲ Puntuación: 94
➲ KCET/Konami
➲ Konami




2 FIFA 2005

➲ 22% de las votaciones
➲ MM 117 ➲ Puntuación: 93
➲ EA Sports/Electronic Arts
➲ Electronic Arts




3 UEFA Champions League 2004-2005

➲ 18% de las votaciones
➲ MM 123 ➲ Puntuación: 85
➲ EA Sports/Electronic Arts
➲ Electronic Arts



4 Top Spin

➲ 15% de las votaciones
➲ MM 118 ➲ Puntuación: 87
➲ PamDev/Atari
➲ Atari

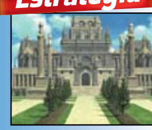

5 Football Manager 2005

➲ 10% de las votaciones
➲ MM 119 ➲ Puntuación: 80
➲ Sports Interactive/Sega
➲ Atari

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

Estrategia



1 Civilization III
40% de las votaciones
➲ Comentado en MM 87
➲ Puntuación: 90
➲ Firaxis

2 Warcraft III
32% de las votaciones
➲ Comentado en MM 90
➲ Puntuación: 92
➲ Blizzard

3 Commandos
28% de las votaciones
➲ Comentado en MM 42
➲ Puntuación: 92
➲ Pyro Studios

Acción



1 Doom 3
39% de las votaciones
➲ Comentado en MM 116
➲ Puntuación: 98
➲ Proein

2 Far Cry
33% de las votaciones
➲ Comentado en MM 110
➲ Puntuación: 97
➲ Ubisoft

3 M.O.H.: Allied A.
28% de las votaciones
➲ Comentado en MM 85
➲ Puntuación: 98
➲ EA

Aventura



1 Monkey Island 4
51% de las votaciones
➲ Comentado en MM 70
➲ Puntuación: 89
➲ LucasArts

2 Syberia
28% de las votaciones
➲ Comentado en MM 92
➲ Puntuación: 85
➲ Microïds

3 Sam & Max
21% de las votaciones
➲ Coment. en MM 70 (2ª Ep)
➲ Puntuación: 95
➲ LucasArts

Rol



1 Diablo II
42% de las votaciones
➲ Comentado en MM 67
➲ Puntuación: 85
➲ Blizzard

2 Baldur's Gate II
30% de las votaciones
➲ Comentado en MM 50
➲ Puntuación: 91
➲ Bioware

3 Neverwinter N.
28% de las votaciones
➲ Coment. en MM 80
➲ Puntuación: 91
➲ Bioware

Velocidad

1 Grand Prix 4
39% de las votaciones
➲ Comentado en MM 87
➲ Puntuación: 90
➲ Microprose

2 Need For Speed
31% de las votaciones
➲ Comentado en MM 107
➲ Puntuación: 88
➲ EA Games

3 Moto GP 2
30% de las votaciones
➲ Comentado en MM 102
➲ Puntuación: 88
➲ Climax

Simulación



2 Silent Hunter II
39% de las votaciones
➲ Comentado en MM 84
➲ Puntuación: 92
➲ SSI/Ubisoft

3 Combat F.Sim. 2
32% de las votaciones
➲ Comentado en MM 70
➲ Puntuación: 90
➲ Microsoft

1 IL-2 Sturmovik
29% de las votaciones
➲ Comentado en MM 83
➲ Puntuación: 90
➲ 1C/Maddox Games

Deportivos

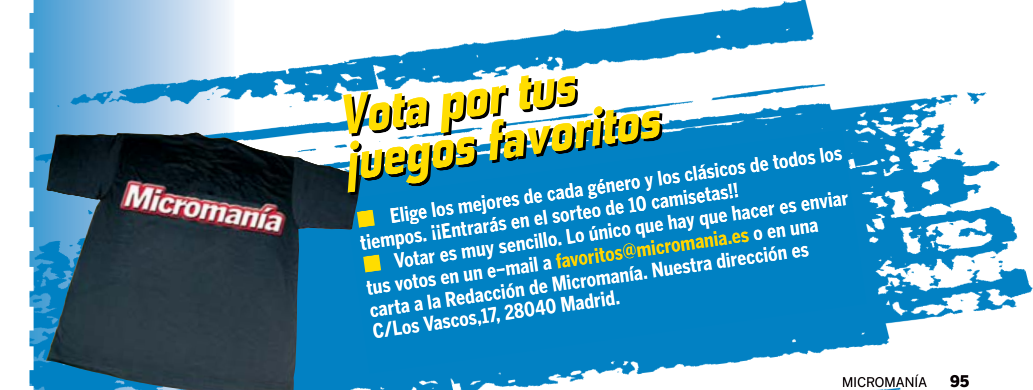


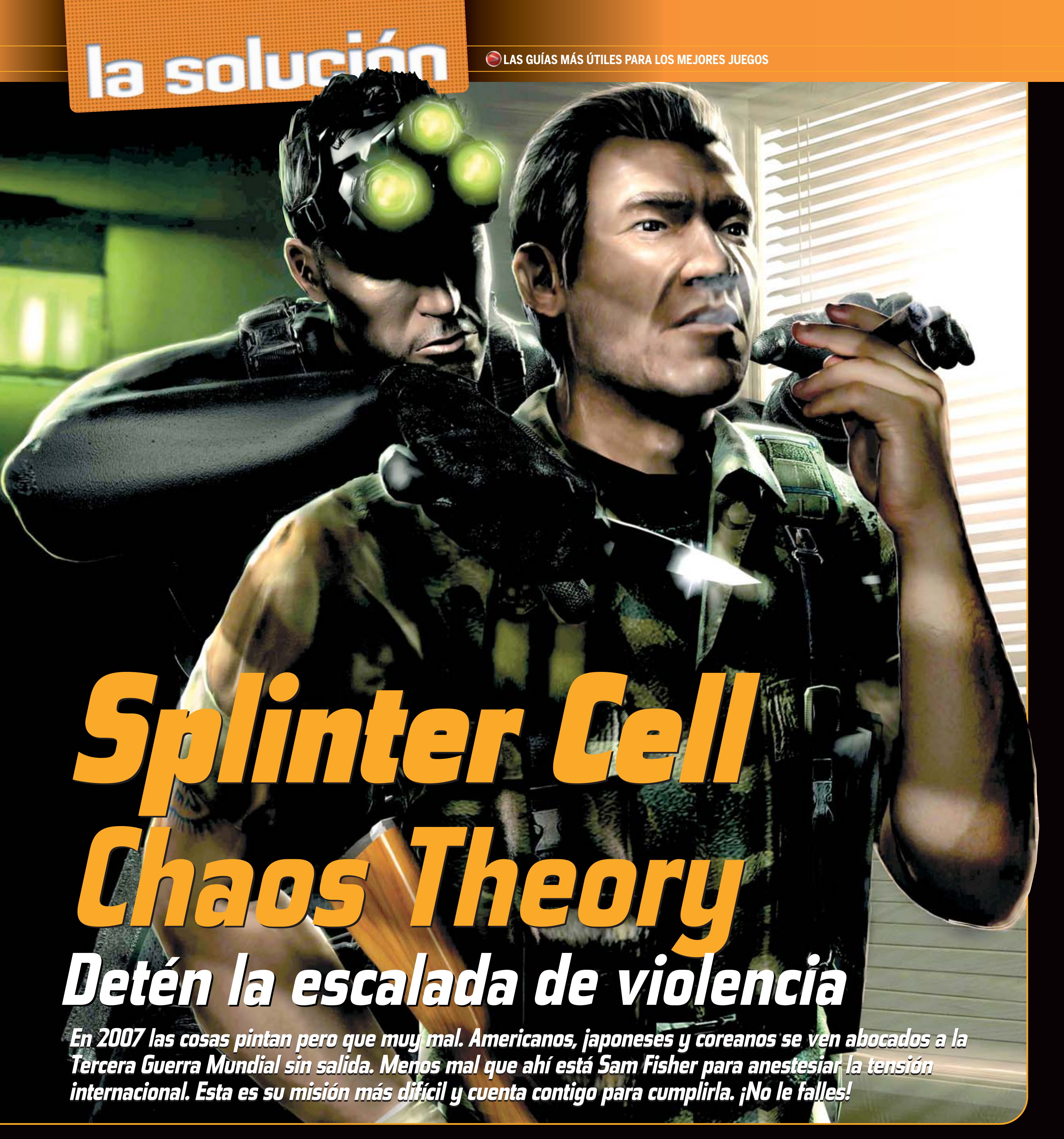
1 Virtua Tennis
50% de las votaciones
➲ Comentado en MM 88
➲ Puntuación: 92
➲ Sega

2 PC Fútbol 2001
28% de las votaciones
➲ Comentado en MM 66
➲ Puntuación: 86
➲ Dinamic

3 FIFA 2002
22% de las votaciones
➲ Comentado en MM 80
➲ Puntuación: 71
➲ EA Sports

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.





Splinter Cell Chaos Theory

Detén la escalada de violencia

En 2007 las cosas pintan pero que muy mal. Americanos, japoneses y coreanos se ven abocados a la Tercera Guerra Mundial sin salida. Menos mal que ahí está Sam Fisher para anestesiar la tensión internacional. Esta es su misión más difícil y cuenta contigo para cumplirla. ¡No le falles!

Ya en la playa, conecta la visión nocturna y entra en la cueva que hay al fondo de la playa. Al poco de pasar se te asignará un nuevo objetivo primario, descubrir donde consiguió las armas la guerrilla. Avanza hasta el puente levadizo y espera, oculto tras las rocas. Cuando llegue el guerrillero, deslízate tras él y atrápale para interrogarlo y déjale KO. Luego, espera oculto tras las cajas a que se acerque el guardia y agárralo en cuanto se ponga a tu alcance. Una vez lo hayas interrogado, oculta su cuerpo tras las cajas. El ruido del generador que está cerca hará que el guardia sentado al final del pasillo no note nada, salvo que seas muy ruidoso. Podrás acercarte sin que te descubra y quitártelo de encima.

Sube por las escaleras de la derecha, dirígete hacia la puerta en la que oyes los sonidos de tortura, ábrela y desciende en silencio. Espera al final del ruido a que se te acerque el guardia. Neutralízalo y entra en silencio a la sala de torturas. Elimina al torturador y corta la cuerda del cuerpo de Morgenholt. A continuación, ve hacia la zona del patio. Con el visor térmico descubrirás a los guardias de las tiendas. Rásgalas con el cuchillo y ocúltate en ellas. Igualmente, utiliza tu MPO para neutralizar las luces. Debes cruzar el patio y llegar a la base de la torre. Una vez allí, ignora al soldado dormido y cruza por la zona de la muralla hasta la torre en la que se encuentra un soldado con un ordenador. Neutraliza al soldado y usa el ordenador. Tras eso, dirígete hacia el faro sin perder tiempo para solicitar la extracción y terminar el nivel.

A BORDO DEL NARCISSA

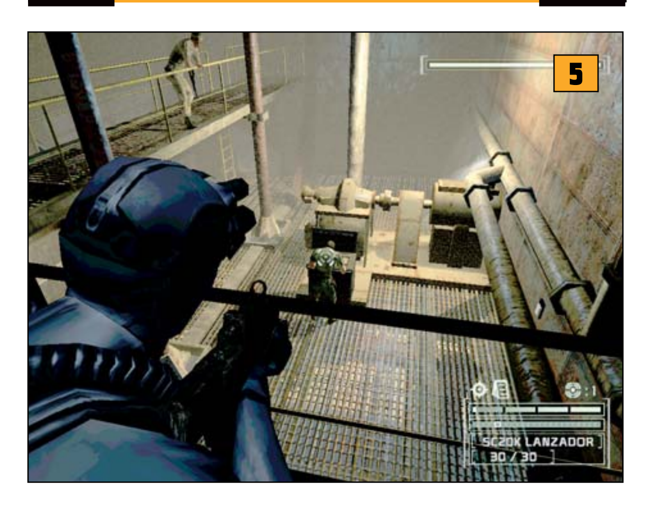
Espera a que los guardias terminen de hablar y, cuando uno pase cerca de ti, agárralo e interrógalo. Tras eso, oculta el cuerpo, neutraliza al otro guardia y avanza por el pasillo de la derecha hasta la bodega de carga. Avanza por ella entre las cajas hasta que lle-







(1) Agáchate y ve con cuidado para no alertar al guardia que está junto a la chimenea ni al que está dormido en la cama. (2) Interroga a todos los guardias que te sea posible. (3) La visión nocturna te será muy útil para guiarte por los mapeados oscuros, como la bodega del Maria Narcisa. (4) La pistola con silenciador es tu mejor arma para eliminar a distancia a rivales a los que es difícil acercarse. (5) La atmósfera de la sala de máquinas está repleta de gases explosivos, por lo que es vital que no dispares ni dejes que lo hagan dentro de ella.



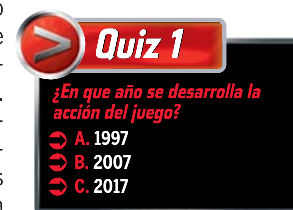
gues a la otra salida de la bodega. Sigue por este pasillo hasta una habitación en la que un tripulante trabaja con una sierra. Neutralízalo y métete por el respiradero de la izquierda. Ya fuera, deja que uno de los guardias se acerque. Elimínalo, salta la barandilla y acaba con el guardia que está junto a la bomba de agua. Actívala y ve por la puerta de la derecha y luego de nuevo a la derecha.

Examina las cajas para conseguir el primero de los objetivos de la misión. Ahora retrocede hasta la puerta por la que entraste, pero no salgas al pasillo. Verás que hay dos guardias. Espera a que se separen y avanza con cuidado hacia la derecha. Guarda la partida y entra a la sala de máquinas.

Está habitación está llena de gas, por lo que no puedes disparar ningún arma. Igualmente, no debes dejar que te vean, porque si eso ocurre los guardias dispararán y te volarán por los aires. Una vez en las cubiertas superiores, vete por la puerta de la izquierda y sube por las escaleras de la izquierda. Allí escucha la conversación de los dos guardias y métete por el respiradero. Sorpréndelos a ambos por la espalda, interrógalos y usa el ordenador para apuntarte otro objetivo. Ahora ya sólo tienes que llegar al puente, esquivando a los guardias que veas por el camino. Una vez en el puente, interroga al capitán para descubrir cuál es el camarote de Lacerda. Ve hacia él, elimínalo y dirígete al punto de extracción.

EL ASALTO DEL BANCO

Espera a que los guardias terminen su charla y avanza con cuidado por la pared derecha del patio. Espera detrás del árbol a que pase el guardia, neutralízalo y avanza hasta la puerta que verás a la derecha, teniendo cuidado con los sensores de movimiento.



Quiz 1

¿En que año se desarrolla la acción del juego?

- A. 1997
- B. 2007
- C. 2017

En algunas misiones no puedes eliminar a los adversarios que te encuentres, lo que aumenta notablemente la dificultad de las mismas

Sube al tejado, no sin antes neutralizar la cámara de la pared izquierda, conecta el generador y descuélgate por la claraboya hasta el suelo. Una vez allí, utiliza tu visor para desconectar la red de rayos láser.

Ahora, agarra al guardia dormido, interrógale y oblígale a que te ayude con el scanner óptico, antes de dejarle inconsciente. Ignora de momento esa puerta y vete por la habitación de la izquierda, disparando a la luz antes de pasar y teniendo cuidado para que no te vea la cámara. Avanza hacia el pasillo y sube por las escaleras. Verás a un guardia atravesando una sala llena de láseres. Agárralo por la espalda e interrógalo. Déjale inconsciente y cruza con su cuerpo a cuestas la habitación para no activar la alarma. Repite la operación con el centinela de la siguiente habitación.

Continúa hasta casi la sala de seguridad y neutraliza la cámara que verás allí cerca. Nada más hacerlo, entra en la sala de seguridad, hackea los dos ordenadores y activa uno de los cierres de la cámara acorazada.

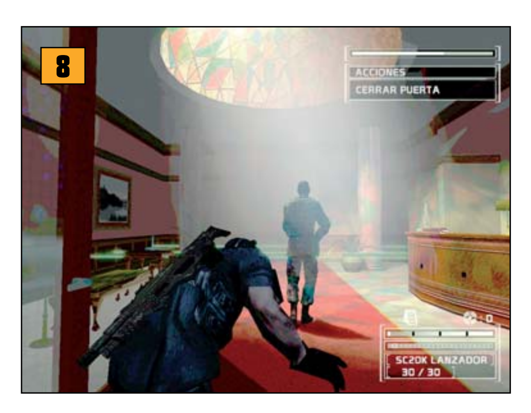
Vuelve hasta la puerta que dejaste antes, métete y entra al despacho del presidente –cuidado con la cámara– para activar el segundo de los cierres de la cámara acorazada. Ahora retrocede hasta la puerta del scanner de retina y avanza por ese pasillo hasta ver a un guardia examinado una puerta. Presta atención a lo que dice para aprender el código que la abre. En cuanto se vaya, ábrela y busca el último cierre de la cámara acorazada. Actívalo, sal de la habitación y continúa por el pasillo. Llegarás a una habitación con varios guardias. Entra dentro, neutralízalos, hackea el ordenador y desciende a la sala de depósitos. Busca el depósito que te indiquen tus compañeros, coge los explosivos y vete para la cámara acorazada. Hackea uno de los cierres y pon la ganzúa telemétrica en el otro. Sal de la sala, activa los explosivos y métete dentro de la cámara para robar los bonos. Ahora sólo tienes que regresar al punto de partida del nivel y agarrarte a la cuerda para terminar este nivel.

NOCHE OSCURA EN N.Y.

Agarra al guardia nacional, interrógalo, noquéalo y oculta su cuerpo. Ahora dirígete hacia la escalera de incendios y sube ▶▶



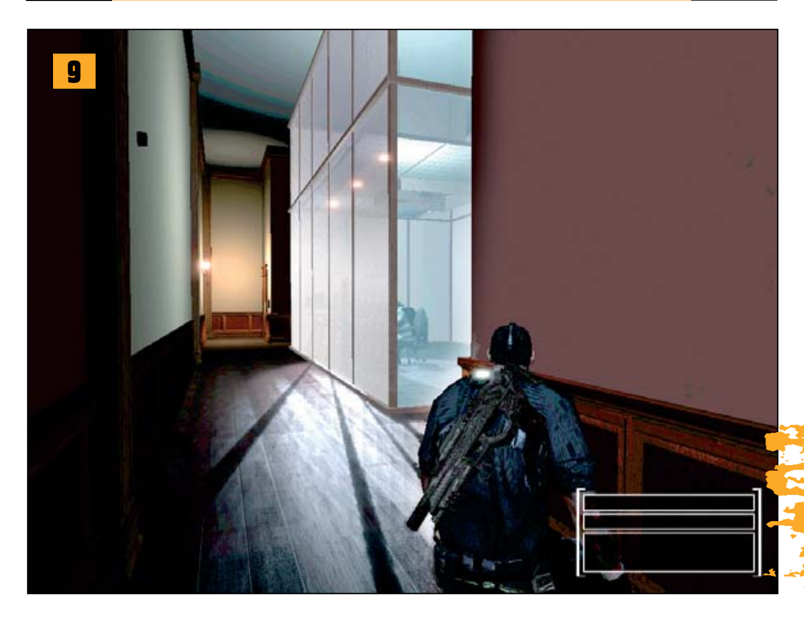




(6) Después de interrogar al capitán del barco sabrás el camarote de Hugo Lacerda. **(7)** Ten cuidado con las luces, pues junto a ellas hay unos sensores de movimiento. **(8)** Échate este guardia al hombro para poder burlar los sensores láser de la sala. **(9)** Da un rodeo para sorprender a los guardias de la sala de seguridad y para evitar la cámara de vigilancia. **(10)** La escalera de incendios es perfecta para evitar a los chicos de la Guardia Nacional.

10

SC20K LANZADOR
30 / 60



Para acceder al punto de extracción en el faro antes tendrás que eliminar al guardia que se encuentra junto a la lámpara

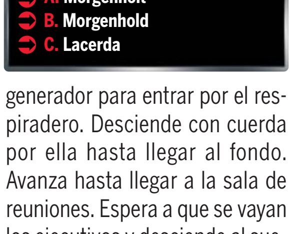
▶▶ por ellas. Avanza hasta que llegues a un saliente. Cuélgate de él y avanza hasta llegar a un callejón al lado del edificio en el que tienes que entrar. Suéltate, burla a los guardias y métete dentro. Avanza hasta llegar al ascensor, rompe la luz y entra. Sube por la abertura y comienza a ascender. Ponte sobre el techo y deja que te lleve al piso de arriba.

Salta de nuevo al interior del ascensor y vete a la azotea, neutralizando antes al guardia que te encontrarás por el camino. Ya en la terraza avanza evitando las luces, hasta el extremo que da al edificio de Zherkezhi. Deja inconsciente a todos los guardias antes de subir al neón y cuélgate de los cables para cruzar al edificio en el que se encuentra tu objetivo. Aproxímate a la zona iluminada, neutraliza la luz y ve al ascensor. Espera a que terminen reparar el ascensor. Elimina a los guardias e introdúcete por el respiradero. Ya en la terraza, fíjate en la primera cámara, acércate a ella y hackéala. Luego sube por la escalera, cuando no mire hacia tu posición y métete por la puerta de la izquierda. Deslízate por las habitaciones de la casa, esquivando a los guardias y a las cámaras, hasta que llegues al dormitorio –cuidado con la cámara–. En esta sala se encuentra el servidor que controla los cierres magnéticos. Retrocede hasta esta puerta, ábrela y entra a la nueva terraza. Elimina a los guardias y métete en el edificio. Descubrirás que Dvorak es un potente ordenador, cuidado por un anciano. Habla con él para obtener los datos que necesitas. Básicamente, sólo tienes que encender los ordenadores según se vaya encendiendo en ellos una luz verde. Con todos los datos en tu poder, vete al punto de extracción para terminar.



CORAZÓN DE DISPLACE

Ve por el callejón, dejando inconsciente por el camino al guardia, hasta la zona vallada. Neutraliza al guardia y desactiva el generador para entrar por el respiradero. Desciende con cuerda por ella hasta llegar al fondo. Avanza hasta llegar a la sala de reuniones. Espera a que se vayan los ejecutivos y desciende al suelo. Ahora vete a la sala de ordenadores del fondo y ponte en el primer ordenador que verás para cargar el programa.



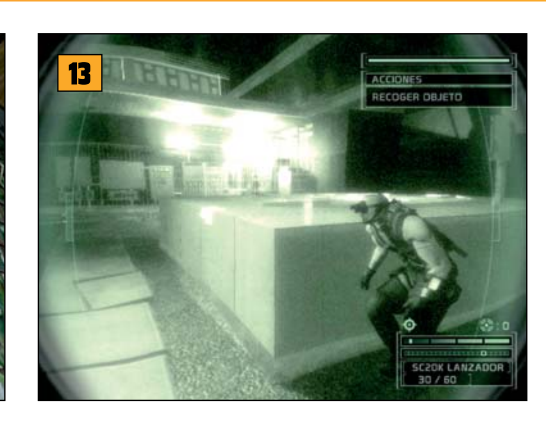
Ahora retrocede por donde has venido y acércate a la segunda puerta a la derecha, teniendo cuidado con la cámara. Hackea la puerta, entra a la siguiente habitación y ocúltate tras la planta. Ahora, usa tu visor para escanear el maletín del ejecutivo. Retrocede a la zona del recibidor, evita la cámara y vete al cuarto de la derecha. El guardia vendrá a investigar el cuarto. Permanece tras las puerta, agárrale, interrógale y arrástrale hasta la habitación de la que vino. Haz que te ayude con el escáner óptico y déjale inconsciente. Métete en el gimnasio, coloca el segundo programa trazador en el ordenador y métete por el respiradero. Llegarás a la sala de tiro. Neutraliza a los guardias y vete por la sala de tiro hasta los respiradores. Así llegarás a la sala de ordenadores.

Vuelve a subir por la cuerda y espera a que el guardia entre por la puerta. Cuando se ponga en el ordenador vuelve a bajar e interrógale. Ahora vuelve a subir y, en el respiradero, vete por el otro camino. Llegarás al sitio en el que se encuentra el tercer ordenador en el que tienes que colocar el programa trazador.

Ahora retrocede hasta la zona de los ascensores, llámalo, destruye la luz y sube al tercer piso. Vete a la derecha, gira y llega hasta el final del pasillo. Usa tu visor y graba la conversación. Neutralízalos cuando terminen y vete ha-









(11) Desciende en el callejón para sorprender al guardia que vigila la calle. **(12)** Examina con cuidado todas las habitaciones antes de pasar dentro. **(13)** Neutraliza al guardia del fondo y desconecta los generadores para poder infiltrarte en la base de Displace por el respiradero. **(14)** Usa tu visor para hackear a distancia el maletín del ejecutivo. **(15)** Espera oculto a que el guardia comience a trabajar con el servidor para poder interrogarle.



Carga con los cuerpos de los guardias que llevan el reflectante antiláser en el banco para no disparar las alarmas del segundo piso

cia el despacho presidencial, hackea el ordenador y vete al punto de extracción.

LA CASA DE HOKKAIDO

Ve hacia la casa, neutralizando con la pistola con silenciador al centinela que verás a la salida. Entra dentro, apaga la vela y espera dentro por si entra algún guardia. Luego vete a La zona del patio y examina las matrículas de los todo terreno para descubrir la auténtica identidad de Nedich.

Ahora tienes que entrar en la casa, evitando que los guardias te descubran. Tienes que llegar al jefe de seguridad de Displace, que se encuentra en el templo tras el patio. Espera a que el guardia que patrulla el perímetro se acerque y elimínalo en silencio. No mates al japonés que está en mitad del patio. Si te descubre, déjalo inconsciente.

Entra en el templo y ponte a buscar a Nedich. Para ello, lo mejor es que uses la visión térmica. Evita a toda costa que te descubran, ya que si lo haces cuando encuentres a Nedich estará acompañado de varios guardias con armas automáticas. Por el contrario, si no te descubren estará sólo y podrás sorprenderle por la espalda cortando con tu cuchillo una pared de bambú. Agárralo, interrógalo y mátalo.

Toca ahora descubrir el paradero de Zherkezhi, para lo que tendrás que ir hasta el patio interior con árboles. Esta zona es un poco laberíntica, perderse es muy fácil, por lo que no vamos a indicarte como desplazarte por ella –te perjudicaría más que ayudaría–. Busca un respiradero que lleva a un tejado que da a la sala de baños. En él conecta tu visor y observa la escena.

Cuando termine, ve a liquidar a Shetland, pero sin arriesgar demasiado ya que hagas lo que hagas se acabará escapando. Vuelve a la zona del patio con los coches y dirígete al principio del escenario para que te recojan y termines el nivel.

Baja por la cuerda y entra en el almacén. Desplázate por la zona de las cajas, elimina a los guardias y ve por la puerta que da al pasillo. Neutraliza la cámara, entra en la sala del ordenador y accede a la terminal. Una vez hecho esto, lárgate sin ser visto hasta la zona en la que se encuentra la lanzadera móvil del misil.

TENSIÓN NUCLEAR

Evitando que la cámara te descubra, llama la atención de los guardias para que se alejen del camión y de la zona de la cámara. Redúcelos –interrogándoles antes– neutraliza la cámara y corre hacia la zona que hay a la derecha del camión lanzamisiles. Allí verás un circuito secundario que tendrás que puentear para mover el misil de la rampa. Súbete al camión, agárrate al rail con pies y manos y desplázate hasta llegar al final del mismo.

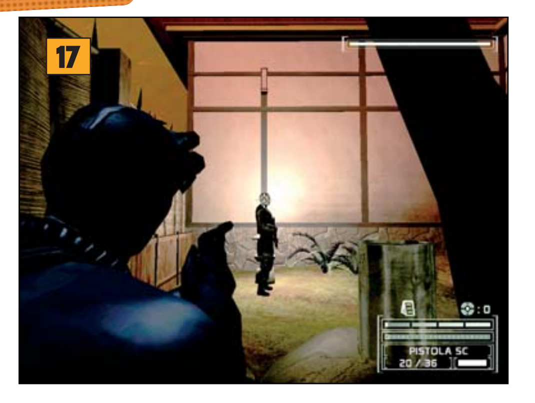
Llegarás a una zona con muchos misiles. Ve por las sombras hasta la zona de control, re- ▶▶

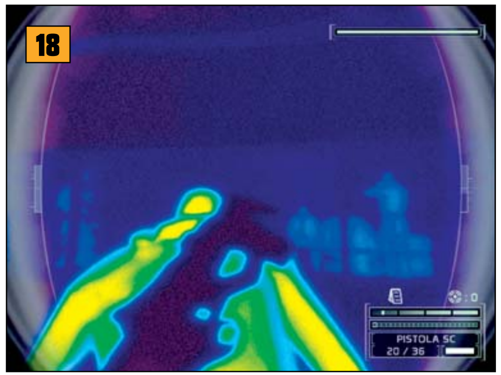
LISTA DE MOVIMIENTOS



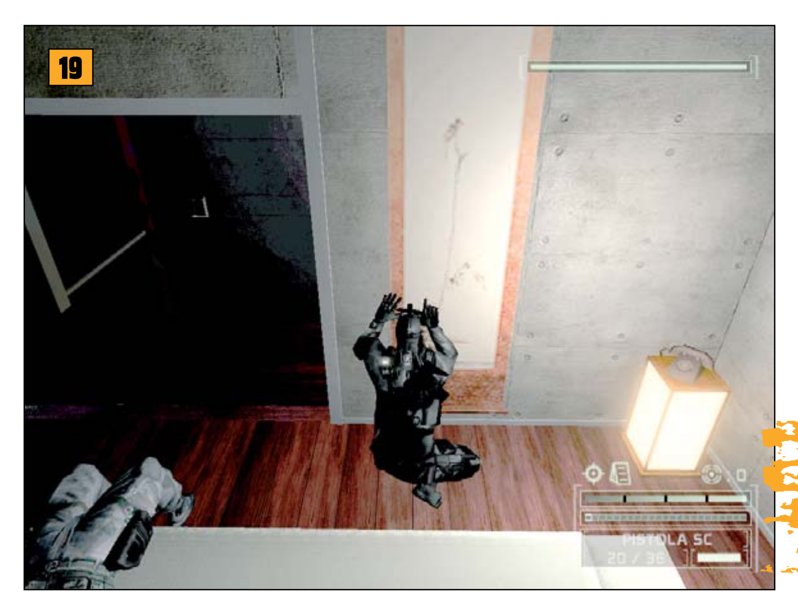


- **AGACHARSE:** Hace que Sam se encorve y se mueva más lento, pero también le hace más silencioso y menos visible
- **CUBRIRSE:** Pulsa la tecla salto, y Sam se adelantará hacia el obstáculo más cercano y se cubrirá tras él.
- **TREPAR:** Para subir por una escalera, tubería o cable vertical, sólo hay que andar hacia él. Para soltarse hay que pulsar la tecla agacharse.
- **ATAQUE:** cuerpo a cuerpo: los botones del ratón. El botón derecho hace un ataque de noqueo, y el izquierdo un ataque letal.
- **CONTRA LA PARED:** Sirve para hacer que Sam se pegue contra un muro, haciéndole menos visible y fácil de acertar.
- **COLGARSE:** Se consigue si se presiona la tecla saltar junto a un saliente más alto que Sam. Si además hay sitio a los lados, se podrá mover a la izquierda y/o a la derecha.
- **MANO A MANO:** Si saltas y te agarras a una tubería horizontal podrás desplazarte por ella. Si vuelves a pulsaar la tecla salto, también te agarrarás con los pies.
- **AGARRE INVERSO:** Colgado de una tubería, descuelgas los brazos para agarrar por el cuello a un rival y partirle el cuello. También se puede hacer sin matarle.





(16) Examina las matrículas de los camiones para descubrir la verdadera identidad de Nedich. (17) Un disparo certero con el silenciador es un recurso nada despreciable. (18) Con la visión térmica sabras cuantas personas hay en una sala. (19) La mayoría de los micrófonos instalados por la seguridad japonesa están detrás de cuadros. (20) Deshazte rápidamente de cada enemigo y oculta su cuerpo para que no te descubran.

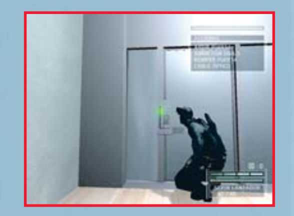




Desplázate por los respiraderos y las tuberías para ponerte fuera de la vista de los centinelas del juego y evitar así los combates

HACKEAR LAS CERRADURAS ELECTRÓNICAS





LOS HACKEOS SE HACEN SOBRE ESCÁNERES ÓPTICOS, ordenadores o cerraduras de seguridad. El visor electrónico de las gafas de Sam emite frecuencias electromagnéticas con las que es posible distinguir los dispositivos electrónicos, como trampas explosivas u ordenadores y, lo que es más importante, hackearlos a distancia eludiendo así determinados sistemas de seguridad. Aunque, como contrapartida, hackear un dispositivo a distancia, es mucho más difícil.

EL OBJETIVO DE LOS HACKEOS es encontrar la secuencia correcta de los puertos que controlan al dispositivo al que queremos entrar. Para conseguirlo, tenemos que ir despejando la secuencia correcta de entre todas las posibles. Si hay tiempo y se es rápido se pueden ir fijando sobre el teclado los números que vayamos despejando. Si no lo hay, es preciso memorizar el número e interrumpir el intento de hackeo, antes de que llegue por debajo de la mitad de la barra de tiempo. Si eso ocurre se activará una alarma. Siempre que sepas el número, lo podrás seleccionar manualmente en la lista que aparece en el lado izquierdo de la interfaz.

▶▶ duciendo e interrogando a los guardias que te salgan al paso, y amenaza al técnico que verás allí para que te revele la existencia del ascensor. Déjale inconsciente y súbete a éste, teniendo cuidado a la salida con el soldado y la cámara. Neutraliza esta última y métete en la sala siguiente. Espera a que se separen los guardias para ir cogiéndolos uno a uno por sorpresa. Tras haberlos interrogado a todos, incluyendo al comandante, dirígete hacia las zonas de lanzamiento.

Empieza por la del oeste. Reduce al guardia y vete a la consola del misil. Recibirás un mensaje de Grim. Cuando termine, baja a la sala de control del misil, que está justo al final de las escaleras de al lado. Neutraliza a los dos centinelas –cuidado con la cámara– puentea el circuito y vuelve a la consola. Vete a la otra sala de lanzamiento.

Repite todos los pasos que has hecho en la sala oeste. Cuando se active el contador, dirígete corriendo a la sala de control de misiles que hay en el centro de este nivel –al lado del ascensor de antes– y usa un ordenador para abortar el ataque. Ya sólo tienes que volver a la zona de lanzamiento este para completar este difícil nivel.

Quiz 3

¿Cómo descubres la verdadera identidad de Nedich?

- **A. Viendo unos papeles en el banco**
- **B. Escuchando una conversación en el faro**
- **C. Viendo unas matrículas en la casa de Hokkaido**

SEÚL EN LLAMAS

Sal del apartamento y desciende en rappel por la pared. Dirígete hacia el callejón del fondo y conecta tu visión térmica para descubrir una mina de la pared. Dispárala, avanza hasta el fondo del callejón y salta el muro. Elimina a uno de los guardias e interroga al otro. Después, déjale K.O. y ve a la izquierda, sube por la tubería y, desde allí, vete hacia la derecha, pasando unas cajas que verás.

Cuando termine de hablar Grim, dirígete hacia el puesto móvil del ejército norcoreano, examinando con cuidado los alrededores ya que te encontrarás por el camino con una mina personal más. Deshazte de ella y toma nota de la escalerilla que hay al lado. Vete hacia el camión, allí está el puesto móvil, elimina a los dos guardias que verás dentro –no sin antes haber interrogado a uno– y hackea el ordenador. A continuación, retrocede hasta la escalerilla y sube por ella. Al final de este camino se encuentra el cuarto del servidor. Coge los datos y dirígete a los tejados para enviárselos al EA-68.

Nada más terminar la escena dirígete hacia el sitio del accidente. No tiene pérdida desde tu posición inicial, pero tendrás que atravesar un buen trecho de terreno al descubierto. Ten cuidado con los robots voladores norcoreanos, ya que si te descubren con











(21) Para evitar a la cámara de vigilancia, agárrate al rail con pies y manos. **(22)** Una vez hayas abortado el lanzamiento del misil, tendrás que abrirte paso a tiros por la base. **(23)** El punto de extracción de la base coreana se encuentra en la parte de arriba de las plataformas de lanzamiento. **(24)** Métete por la abertura para llegar al edificio que alberga los datos que tienes que enviar al avión espía. **(25)** ¡Elimina las luces de neón!



Introduce en la consola del centro de mandos los códigos del misil para evitar que alcance a las tropas americanas destacadas en Corea

su luz te dispararán y son muy duros. Los puedes neutralizar con tus proyectiles NPC, igual que a las cámaras, pero como el efecto no dura mucho lo mejor es evitarlos. Eso mismo se aplica a los dos tanques que te encontrarás por el camino, ya que contra ellos no tienes defensa posible salvo evitar que te vean. En este sentido, te será más fácil si destruyes todas las luces y neones que encuentres, ya que facilita que te descubran.

Ya en el sitio del accidente, salvo que estés ansioso por terminar o gravemente herido aleja a los pilotos del avión antes de subir al andamio y radiar la posición del aparato a los americanos para que lo bombardeen. Así terminarás la misión con un objetivo extra cumplido.

DUELO A MUERTE EN JAPÓN

Dirígete al final del callejón y escóndete detrás de las cajas. Espera a que se quede solo el guardia que está arreglando el teléfono para agarrarle, interrogarle y dejarle sin sentido. Pincha el teléfono avanza por el callejón a oscuras hacia la casa de baños y métete por los sótanos, después de haberte encargado de los dos guardias que patrullan por las afueras, por supuesto, Bien, ahora ábrete paso, neutralizando a todos los centinelas que veas, hasta la recepción. Usa tu visión térmica para ver a los dos guardias y, cuando se separen, sorprende e interroga al que se ha quedado al lado del ordenador.

A continuación, entra en el ordenador y hackea el control de seguridad para poder desactivar la cámara del pasillo de arriba. Ahora sal, elimina al centinela del exterior y súbete por la cañería del edificio de enfrente. Agárrate a los cables y cruza de nuevo al edificio de la sala de baños. Desplázate por la cornisa para entrar en la habitación con la ventana abierta. Despierta al japonés e interrógale para que te de el código de la puerta del despacho del jefe. Entra, accede al ordenador, entra por el respiradero, reduce a los de la FAD y dirígete a la sala en la que se celebrará la reunión.

Para llegar allí tendrás que atravesar los baños, zona ampliamente vigilada por hombres y ametralladoras automáticas. Para burlar su vigilancia, sube el nivel de vapor de las salas de baño, y no podrán distinguirte. Tienes que llegar a un pequeño jardín, con un estanque y un puente. Avanza hacia el final, métete por el respiradero y sigue hasta que llegues a la reunión con Shetland. Cuando esta termine, usa tu visor sobre el portátil de Shetland antes de salir. Síguele, teniendo cuidado de no ▶▶

Quiz 4

¿En qué momento te encuentras con unos tanques?

- **A.** En Seúl, en el octavo nivel
- **B.** Ocultos con el cargamento de la Maria Narcissa
- **C.** En las afueras del banco

DESACTIVAR LAS BOMBAS DE SHETLAND

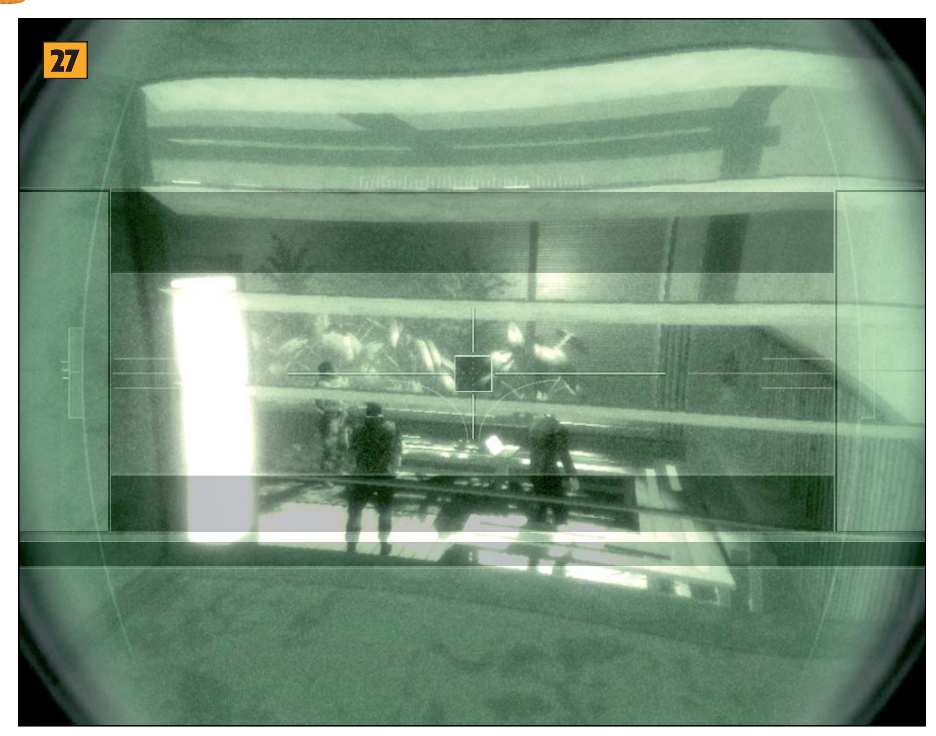




EN LA NOVENA MISIÓN, poco antes de acabar, tendrás que enfrentarte a una situación un poco complicada. Hay que desactivar tres bombas ocultas, cada una en menos de 90 segundos, al tiempo que te enfrentas a varios mercenarios. Para ayudarte en esta problemática fase, lo mejor es que sigas las siguientes indicaciones:

- **EMPEZANDO DESDE LA PUERTA ENREJADA,** abre la cerradura con la ganzúa. En cuanto aparezca el contador, vete hacia el pasadizo que hay a la izquierda y síguelo hasta el final. Allí está la primera bomba. Desactívala y vuelve sobre tus pasos para, esta vez, subir por la escalera.
- **VE POR EL PASILLO,** gira primero a la izquierda y luego a la derecha. Cuando el pasillo vuelva a irse a la izquierda, busca al guardia. Estará cerca de una especie de falso agujero, a la izquierda de tu posición. Mátalo y salta dentro, ya que allí se encuentra la segunda bomba. Ahora sal del agujero lo más rápido que puedas y sigue el pasillo, derecha, izquierda, derecha. Mata al guardia que aparecerá de un momento a otro, y busca una luz roja. Es la del interruptor de la bomba. Ya sólo tienes que seguirla para desactivar este último artefacto y luego enfrentarte con Shetland.

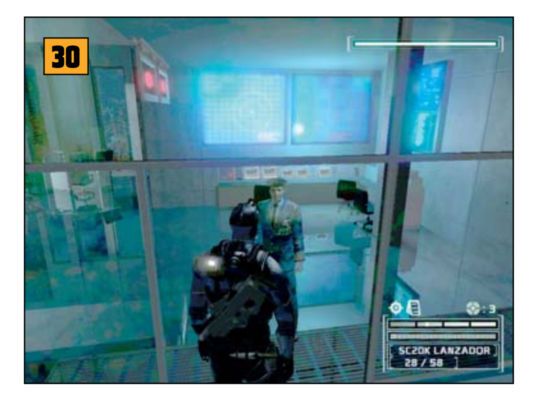




[26] Una vez hayas interrogado al empleado japonés de la casa de baños podrás abrir la puerta del despacho del jefe. **[27]** Usa tu visor para espiar con la reunión de Shetland con las FAD y descubrir las piezas finales de la conspiración. **[28]** Entra por el respiradero para evitar a los centinelas que custodian la sala en la que se retiene a los norteamericanos. **[29]** Ese saliente da a la sala de guerra japonesa. Súbete a él para poder averiguar si el gobierno japonés respalda las acciones de Otomo. **[30]** ¡¡Debes capturar vivo a Otomo!!







Tienes que capturar vivo a Otomo para que responda de sus crímenes y así evitar que se desencadene la Tercera Guerra Mundial

CÁMARAS DE SEGURIDAD



MEJOR QUE NEUTRALIZAR LAS CÁMARAS es, obviamente, eludirlas. Pero muchas de ellas están ocultas en lugares de difícil acceso, aunque no cubren un cono amplio. Si descubren a Sam no es porque te has despistado, así que escudriña cada esquina para evitarlas.

UNA VEZ LOCALIZADAS, sólo tienes que aprovechar los ángulos muertos y pasar por ellos. Así, si pasas pegado a la pared en la que se encuentran, será muy difícil que te capten. Por último, sólo en caso de necesidad, puedes desactivarlas temporalmente disparándoles uno de los proyectiles NPC que Sam lleva consigo.

▶▶ involucrarte en ningún tiroteo. Acabarás llegando a un patio en el que te esperan tres mercenarios con visor infrarrojo. Tira un par de granadas de humo, y entra silenciosamente. Elimínalos uno a uno, y sigue a Shetland. Tras desactivar tres bombas te enfrentarás a él y podrás acabar este intenso nivel.

SÓLO SE VIVE DOS VECES

Dirígete a la izquierda, abre las puertas del garaje y entra, teniendo cuidado de no llamar la atención de los dos centinelas ni de la cámara del pasillo. Bordeando el lado derecho, acabarás llegando a una puerta que da al cuarto eléctrico. Sube por las escaleras que verás allí y llegarás a un baño. Neutraliza al guardia que verás allí y encamínate a la recepción. Deja inconsciente al guardia, entra en el ordenador y sube al piso tercero. Avanza hasta el fondo del pasillo, gira a la derecha y cuando llegues al final, métete por el respiradero. En el final, ve por el lado derecho hasta el final de la habitación-esquivando la cámara, hasta que llegues con los funcionarios norteamericanos. Habla con ellos y vuelve a la recepción.

Métete por la puerta doble, desconecta la luz del pasillo de las escaleras mecánicas y espera a que suba el guardia. Redúcele, interrógale y vete hacia abajo. Conecta la visión nocturna para ver el haz de las cámaras ocultas de las lámparas. Vete, con cuidado, hasta el scanner óptico del fondo a la derecha, hackéalo y métete dentro. Tu objetivo es la sala de servidores de la base, que está protegida por dos lámparas cámara. Estudia su recorrido hasta que veas el punto muerto en su recorrido. Utilízalo para acercarte al servidor y desbloquear el acceso a la sala de guerra. Si te descubren las cámaras los ordenadores se ocultarán en el suelo, por lo que será mejor que grabes antes de pasar dentro.

Ya abierto el acceso, retrocede hasta los ascensores que había al lado de la escalera mecánica, y métete por la puerta que se habrá abierto. Ve hasta el final, con cuidado de los guardias y las cámaras, y súbete a la repisa que verás junto a la puerta. Métete por el respiradero y espía la reunión. Cuando esta termine, examina el portátil del general japonés. Retrocede hasta los ascensores y baja al piso de abajo. Ábrete paso hasta la sala de ordenadores y pon una carga en los servidores de Otomo. Tras detonarla sólo tendrás que detener al militar renegado y salir de ahí para terminar el juego. ¡Felicidades! ■ **J.D.M.**

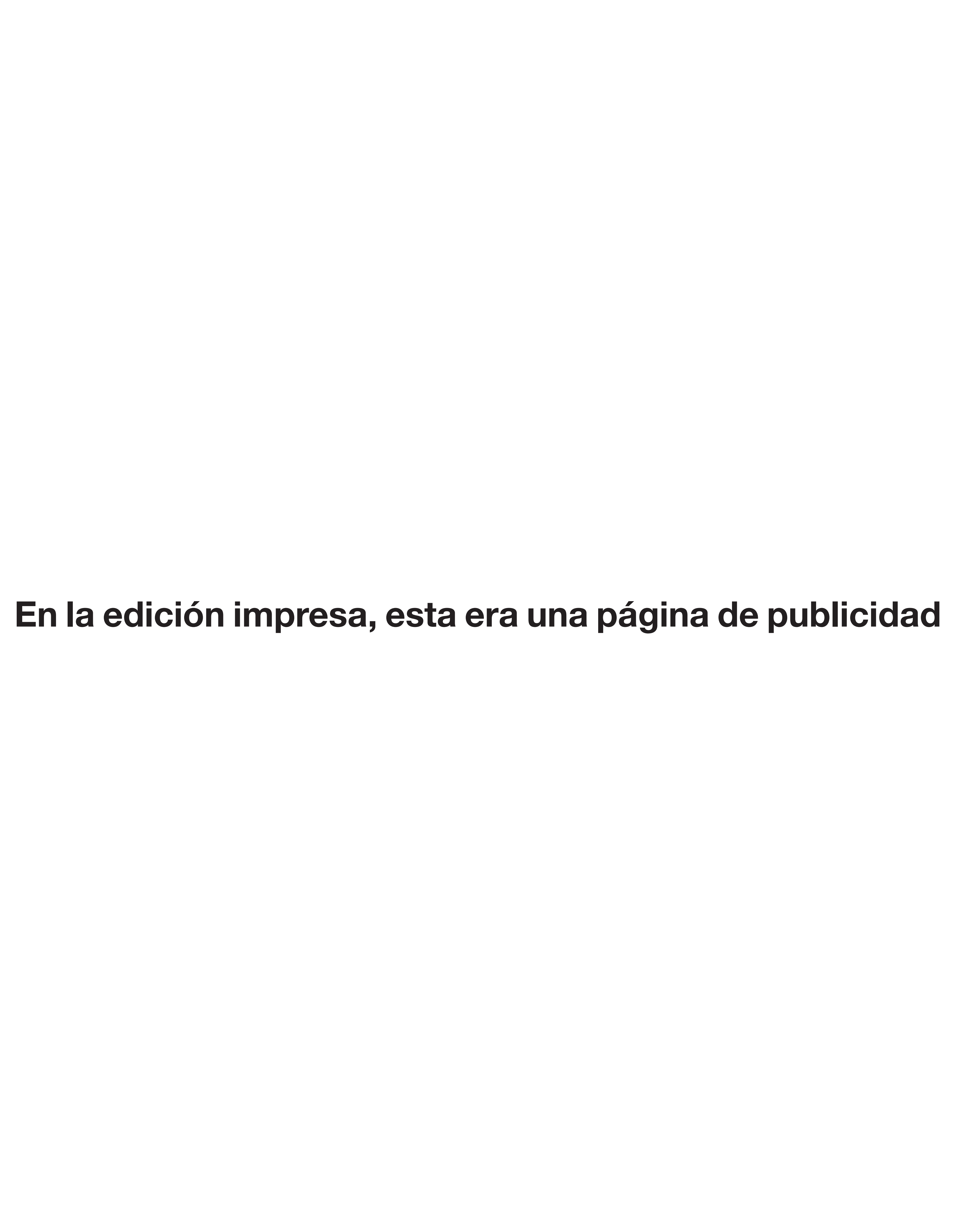
Quiz 5

¿Cómo se burlan los sensores armas en la casa de baños?

- **A. Aumentando el nivel de vapor en los baños**
- **B. Hackeándolos a distancia**
- **C. Encendiendo una máquina cercana para que haga ruido**

Soluciones Quiz

1.B. 2007. 2.B.Morgenholt. 3.C. Viendo unas matrículas en la casa de Hokkaido. 4.A. Venderle En Seúl 5. A. Aumentando el nivel de vapor en los baños

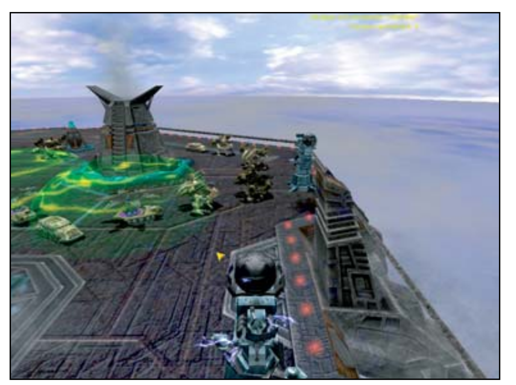

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Domination

Como un reloj suizo

Se acabó eso de seguir tu instinto. Esto no es tiempo real y las cosas no consisten sólo en marcar con el ratón. Aquí tendrás que calcular puntos de impacto, de blindaje, de movimiento... La buena noticia es que tienes todo el tiempo del mundo.



▲ El mapa es una cuadrícula. **Aunque veas el mapa en 3D piensa que es una cuadrícula, como la de un juego de mesa. Las unidades mueven una serie de casillas por turno, así que calcula los movimientos con un par de turnos de antelación.**



▲ Mejor destruir a una... **que dejar malheridas a dos o tres unidades de tu adversario, porque cada unidad que eliminas no dispara al turno siguiente y es un daño que te ahorras. Tenlo muy en cuenta a la hora de ordenar tus ataques.**



▲ La artillería en la retaguardia. **Son las unidades que más alcance tienen, pero también suelen ser la más débiles. Así que lo mejor es que la sitúes dentro de tus líneas. Podrá atacar y estará a salvo de los ataques de otras unidades.**



▲ Usa las tres dimensiones. **Colocar tus unidades en lugares elevados aumenta el alcance de las mismas y disminuye las posibilidades del enemigo para dañarlas. Busca siempre colocarte en lo más alto y la defensa te será más sencilla.**



▲ Aprovecha las unidades defensivas. **Tienen un poderoso blindaje, así que úsalas contra el grueso de las tropas enemigas para detener su avance en un punto estratégico del mapa. Mientras, avanza impunemente por el otro extremo.**



▲ Que no paren los transportes. **Su enorme velocidad los hace extremadamente útiles para transportar unidades lentas al campo de batalla y, una vez allí, desplegarlas, todo en un turno. Eso sí, procura proteger tus transportes cargados.**



▲ No invadas a tus vecinos. **Si lo haces, los partisanos se pondrán de parte de tu enemigo y tendrás abierto un nuevo frente. Si, pese a todo, montas el lío, intenta calcular muy bien las consecuencias para que la invasión no se vuelva contra ti.**



▲ Cuidado con las caravanas. **Es frecuente que por culpa de los accidentes geográficos tus unidades más lentas entorpezcan el movimiento de las más rápidas, si van delante, formando cuellos de botella que te dejen a merced de tu enemigo.**





Juiced

¡Quema el asfalto!

Para ser el mejor piloto de Angel City no vale con sacarte el carné. Tienes que saber hacer trompos, derrapar, controlar el coche a más de 300 km/h y ¡quedar primero! ¿Sabes cómo?



▲ **Con tracción delantera.** En los primeros instantes de juego la mayoría de los coches a elegir serán de tracción delantera. A la hora de afrontar una curva podrás dar gas a fondo en mitad de la curva sin que el coche haga un trompo. Eso sí, al apurar la frenada antes de entrar a la curva suelta el freno o si no bloquearás las ruedas y no podrás controlar el coche.



▲ **Con propulsión trasera.** Sin duda, son los bólidos más difíciles de controlar. Siempre que vayas a dar una curva intenta meter una marcha superior para evitar latigazos del eje posterior cuando aceleres bruscamente. Lo bueno es que puedes entrar un poco pasado de frenada y con un ligero acelerón volver a poner el coche en su sitio en mitad de curva.



▲ **Con tracción total.** Son muy sencillos de manejar y los que mejor reaccionan a la hora de salir de una curva. Sólo hay un "pero", y es que debes mimar el acelerador si tienes mucha potencia bajo el capó en mitad de curva. Eso sí, la salida de las mismas es brutal, y pocos te podrán seguir en suelo mojado. Además, son ideales para pisar a fondo en los "sprints".



▲ **Mejora el coche.** Ten en cuenta que para obtener mejoras en la tienda "tuning" primero has de desbloquearlas tras haber disputado carreras. Lo mejor que puedes hacer es organizar tú mismos los torneos y participar con el coche que quieras mejorar antes que ninguno. Pronto habrás pasado de un coche de 200 CV a uno con 700 CV o más.



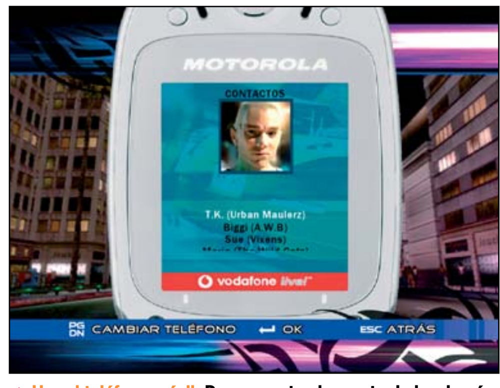
▲ **Confía en tu banda.** A medida que ganes prestigio se te irán uniendo nuevos corredores. Éstos comenzarán con pocas habilidades, así que dales oportunidades en carreras en las que tu coche sea el favorito. Poco a poco tus compañeros irán adquiriendo la experiencia que más adelante necesitarán para obtener la victoria en las carreras por equipos.



▲ **Consejos para los sprints.** En esta modalidad es muy importante engranar la marcha en el momento adecuado, pero también lo son las salidas. Acelera a tope y mete primera hasta casi llegar al corte de inyección, acto seguido mete segunda, activa el óxido nitroso y no lo sueltes hasta que se acabe. ¡Ah!, y no te olvides de seguir subiendo marchas.



▲ **Consejos para la exhibición.** En los circuitos de exhibición hay ciertas zonas, principalmente curvas, en las que el público está próximo a la carrera y donde obtener puntos con un simple derrape es muy simple. No olvides las maniobras con bonificación que van cambiando en la parte inferior de la pantalla. Si las haces, conseguirás los puntos necesarios para ganar.



▲ **Usa el teléfono móvil.** Para ganarte el respeto de las demás bandas no hay nada como completar los desafíos que ellos te proponen a través del móvil. Además, también puedes jugarte tu coche en una carrera ilegal y, si eres habilidoso, hacerte con un garaje de bólidos impresionante sin gastarte dinero. Aunque, eso sí, asegúrate antes de que puedes ganar.



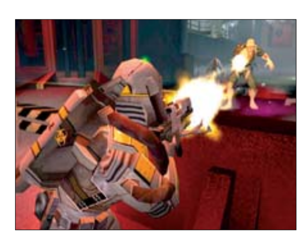
¡Esto tiene truco!

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones imaginativas para los juegos más difíciles siempre puedes hacer uso de un... llamémoslo "camino alternativo". El que te "abren" las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos en estas páginas.



AREA 51

Dos poderosos cañones



En el modo multijugador, entra en la misión "Meltdown" y busca un puente de cristal que conecta ambas bases. A un lado del puente verás dos tuberías que descienden. Salta sobre ellas baja para coger dos cañones. Luego, sal de ahí a toda prisa.

Abre las cintas secretas
Escanea las cinco bases de datos que encontrarás a lo largo de las misiones para, una vez terminado el juego, desbloquear unas cintas secretas.

El fusil de Nitro
Se trata de un arma especial al que podrás acceder cuando elimines al primer jefe final. Cuando lo hayas hecho, busca una pared en la que está apoyado un cadáver. Ahí está el fusil. Debes tener en cuenta que cada vez que lo uses afectará a tu salud, pues aumentará tu grado de infección por el virus. Con este arma, podrás congelar a casi cualquier enemigo, para abatirles luego con cualquier otra.

Para entrar en la armería
Para encontrar la tarjeta de seguridad, primero deberás hallar el brazo amputado del guardián y utilizarlo para activar uno de los dos paneles de seguridad que se activan a mano y que te permitirán entrar en la armería. En cuanto coloques el brazo en el primer panel, corre al otro y pulsa el botón de acción. Dentro de la armería, encontrarás la tarjeta de seguridad en una de las estanterías.

AURORA WATCHING

Como el rosario de la aurora...

En medio de la partida, pulsa la tecla **[TAB]** de manera que se abra el inventario. Escoge el PDA y comienza pulsando la tecla





[E]. Ahora, ya puedes pulsar las teclas **[G] + [0]** juntas y a continuación escribir alguno de los siguientes códigos numéricos para obtener las ventajas correspondientes:

- **3815:** salud Ilimitada.
- **8745:** salud Completa.
- **0132:** los Medi-Kits te harán el doble de efecto.
- **6422:** se doblará la protección de tu armadura.
- **7663:** doblarás el daño que infringes a tus enemigos.
- **7018:** todos los objetos.
- **8700:** dispondrás de todas las armas del juego.
- **8249:** munición ilimitada.
- **4394:** 100% de acierto en tus disparos.
- **2733:** los enemigos se quedarán ciegos.
- **1554:** los enemigos se quedarán completamente sordos.
- **0926:** no harás nada de ruido al moverte.

EL TRUCO DEL MES

PARIAH

¿Quién va a ser el paria ahora?

Para introducir los códigos hay que pulsar la tecla [Ñ] para que aparezca la consola de trucos y teclear en ella alguno de ellos:

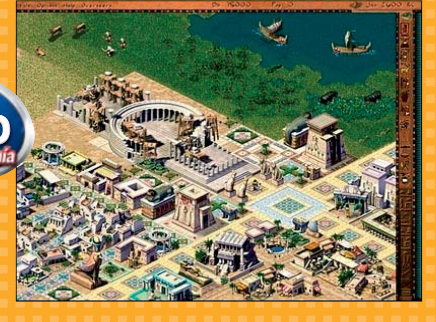
- **ghost: permite atravesar paredes y volar.**
- **walk: desactiva el modo "Ghost" del código anterior.**
- **loaded: permite obtener todas las armas.**
- **god: invencibilidad.**
- **allammo: munición a 999 en todas las armas.**
- **suicide: te suicidarás.**
- **slomo #: frena o acelera la velocidad del tiempo a la que pongas en lugar del #.**
- **behindview 1: activa la vista en tercera persona.**
- **behindview 0: vuelve a activar la vista en primera persona, si estabas en tercera persona.**

EL JUEGO DEL MES

FARAÓN

Honra bien a los dioses

en el DVD Micromanía



Pulsa las teclas [CTRL]+[ALT]+[C]. Aparecerá un cuadro de diálogo sobre la que podrás escribir cualquiera de los siguientes códigos. Ten cuidado de utilizar los espacios y las mayúsculas cuando sea preciso. Si quieres desactivar los trucos, tienes que pulsar las teclas [CTRL]+[SHIFT]+[ALT]+[C].

- **Meow: prepárate para la "fiesta de Bast", siempre que le hayas venerado antes en la ciudad.**
- **Cat Fight: de nuevo si le has venerado convenientemente, Bast subirá el nivel de las mejores casas de la ciudad.**
- **Mesektet: bajará la valoración de tu reino, siempre que hayas honrado a Ra en la ciudad.**
- **Sun Disk: aumentará la valoración de tu reino, si antes has adorado a Ra en la ciudad.**
- **Life from Death: venera a Osiris y las granjas de comida darán una cosecha dos veces mayor a partir de las próximas inundaciones.**
- **Underworld: honra a Osiris y las granjas quedarán serán destruidas en las próximas inundaciones.**
- **Hippo Stomp: los hipopótamos llegan a la ciudad...**
- **Side Show: siempre que los hipopótamos ya estén en escena, hará que estos... mmm... ¡Pruébalo!**
- **Pharaohs Tomb: gana la escena en la que estés.**
- **Fury of Seth: destruye todas las embarcaciones.**





BOILING POINT

Más salud y armadura

Pulsa la tecla **[º]** y en la ventana que aparecerá entonces, escribe uno de estos dos códigos:
addarmor **[#]**: Añade la armadura que pongas, teniendo en cuenta que puedes poner un número de 1 a 99.
addhealth **[#]**: Añade la salud que quieras, teniendo en cuenta que puedes poner un número de 1 a 99.

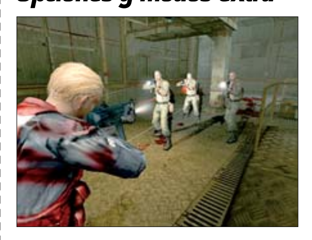
Combustible ilimitado
Cuando estés conduciendo, pulsa y mantén pulsada la tecla **[Z]**



para apagar el motor. El coche seguirá moviéndose igual, pero no consumirá ni una gota de combustible.

COLD FEAR

Opciones y modos extra



Cuando completes el juego en dificultad "Normal", desbloquearás la opción que permite ver el "Concept Art", unas imágenes chulísimas de la aventura.
Y si acabas el juego en dificultad "Dura", entonces lo que desbloquearás será el modo de juego "Extremo", que te pondrá las cosas aún más difíciles.



F

FULL SPECTRUM WARRIOR
Cabezones... ¡y balas!



En el menú de inicio del juego, selecciona "Contenido Extra" y en el siguiente menú, selecciona "Códigos de trucos" para que aparezca una ventana con un campo de entrada de diálogo. A continuación, escribe alguno de los dos siguientes códigos:

- **NICKWEST:** las cabezas de los personajes serán enormes.
- **MERCENARIES:** te proporciona munición ilimitada.



H

HALF-LIFE 2
Elige el mapa que quieres



Pulsa la tecla **[º]** para hacer que aparezca la consola de trucos y escribe "map" (sin comillas) seguido de alguno de los códigos que te damos a continuación para aparecer en el lugar correspondiente:

- **d3_c17_01:** aparecerás en ñas calles de Ciudad 17.
- **d2_prison_01:** aparecerás en Nova Prospekt.
- **d2_coast_01:** aparecerás en la costa (sobre un vehículo).
- **d1_under_01:** estarás en las instalaciones del laboratorio.
- **d1_trainstation_01:** estarás en la estación de tren.
- **d1_town_01:** ahora aparecerás en Ravenholm.
- **d1_canals_01:** en los canales.

Armas y más armas...
Como en el truco anterior, haz que aparezca la consola de trucos pulsando la tecla **[º]** y escribe a continuación el código **"give "nombre del arma"**, poniendo uno de los nombres, sin las comillas, que te damos a continuación:

- **shotgun:** escopeta.
- **weapon_smg1:** MP7 con lanzagranadas.
- **weapon_rpg:** lanzacohetes.
- **weapon_physcannon:** activa el Manipulador.
- **weapon_crowbar:** el arma clásica de Gordon, la palanca.
- **item_dynamic_resupply:** Granada de fragmentación.
- **weapon_crossbow:** un arco.
- **weapon_bugbait:** Bug Bait (el arma de los guardias).
- **weapon_pistol:** una pistola.
- **weapon_357:** un revólver Mágnum 357.



L

LEISURE SUIT LARRY MAGNA CUM LAUDE
El juego fantasma de Larry



Si examinas el ordenador de Larry, verás en el monitor unas pantallas un poco "antiguas"... Larry comentará que pertenecen a "Leisure Suit Larry 4: Los disquetes perdidos", y te dirá que este juego está considerado como el mejor juego nunca visto... y efectivamente está "nunca visto", porque es un juego que jamás existió en la saga.

LOS SIMS 2 UNIVERSITARIOS
Durmiendo al fresco

Puedes hacer de una parcela en propiedad que se convierta en un dormitorio, escribiendo, en la consola de trucos, las palabras **changelotzoning dorm**. Aprovechando el fresco de las noches del verano que vienen...

Opciones diferentes
En la vista general saca la consola de trucos y escribe:

- **boolProp TestingCheatsEnabled false:** para activar este modo.



- **boolProp TestingCheatsEnabled true:** para desactivar este modo.

Con el modo especial activado podrás entrar en cualquier casa. Pulsando al tiempo **[SHIFT]** y haciendo clic sobre las cosas obtendrás opciones que hasta ahora no habrías disfrutado, como "ser abducido", o "cambiar la fecha de cumpleaños"...

Una aparición estelar de Will Wright
¿Quieres ver a Will Wright, el "papá", o sea, el creador de toda la serie de los Sims? Cuando estás en el menú de creación de los Sims, el juego te "traslada" a una habitación con un espejo y una ventana, en la que podrás diseñar a tu nuevo Sim. Pues bien, si te fijas bien, en la esquina izquierda, junto al espejo, hay un retrato misterioso... que representa nada más y nada menos que al del propio "Sim" Will Wright.

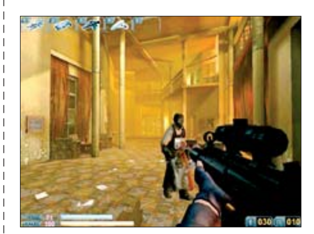


P

PSYCHOTOXIC
Trampas tóxicas...

En medio de la partida, pulsa la tecla **[º]** para que aparezca la consola de trucos, sobre la que podrás escribir cualquiera de estos códigos, con cuidado de teclear las letras en mayúsculas o en minúsculas:

- **lua levelend():** acaba el nivel en que estás.
- **lua allammo():** recarga la munición a tope.
- **lua medave():** proporciona todas las armas.
- **lua medoof():** aún más armas especiales.
- **lua god():** modo dios.
- **lua ungod():** desactiva el modo dios.
- **lua PlayerInvisible():** los enemigos no te verán.
- **lua heal():** salud al máximo.
- **lua aioff():** reduce la IA de los personajes enemigos.
- **lua aion():** devuelve su IA a los enemigos.



- **lua PlayerVisible():** dejarás de ser invisible.
- **lua speed(#):** cambia la velocidad del juego a #.
- **lua PTFly(On/Off):** conecta o desconecta el modo de vuelo (sin motor...)
- **lua PTHotelInitFunction():** el juego a cámara lenta.
- **lua PTLowGoreVersion():** las escenas serán menos gore.
- **lua summon(#):** añade a tu inventario el arma u objeto que pongas en lugar de #. Puedes elegir entre cualquiera de las siguientes:

AngelPickupHealth (salud), AngelPickupStealth (sigilo), AngelPickupShield (escudo), PickupKnife (cuchillo), PickupColt (pistola), PickupMac10 (Mac 10), PickupPumpGun (escopeta de aire comprimido), PickupM16 (M16), PickupSniper (rifle de francotirador), PickupGatlingGun (ametralladora), PickupFlamer (lanzallamas), PickupJackhammer (martillo neumático), PickupUdderGun (rifle de dos cañones), PickupA_Gun (escopeta), PickupIonRifle (rifle de iones), PickupPitBull (un perrazo).

EL TRUCO DEL LECTOR
LOS SIMS 2 UNIVERSITARIOS
El rascacielos más alto

Carlos nos propone un truco para hacer el edificio más alto que jamás hayan visto los ojos de tus Sims. Para ello, tendrás que abrir la consola de trucos pulsando las teclas **[CTRL] + [SHIFT] + [C]** y escribir entonces el código:

- **sethighestallowedlevel 255.**

Con este truco, el juego te permitirá construir un edificio alto alto como un pino... ¡hasta un máximo de 255 pisos! Eso sí, nos avisa de que hay que tener cuidado, pues ha habido gente a la que se le ha colgado el ordenador al intentar introducir este truco, debido a la limitada potencia de su PC...





Carlos Guevara (Madrid)



S

SCRAPLAND
Vida espacial más fácil



En la partida, pulsa al tiempo las teclas **[CTRL] + [º]**, para introducir los siguientes códigos:

- **/Scrap.SetMoney #:** añade tal cantidad de dinero (#).
- **/god:** inmortal.
- **/speed #:** establece la velocidad del juego.
- **/freeze:** congela la acción.
- **/unfreeze:** la descongela.
- **/stop:** pausa el juego.
- **/go:** el juego prosigue.



Envíanos tus trucos

Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos, envíanos un e-mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
Si un truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

JUEGOS DE ROL ONLINE

WORLD OF WARCRAFT



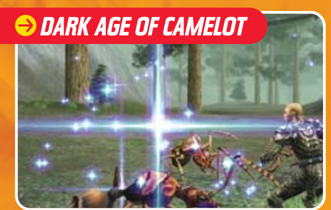
EVERQUEST II



CITY OF HEROES



DARK AGE OF CAMELOT



STAR WAR GALAXIES



GUILD WARS



LINEAGE II



THE MATRIX ONLINE



FINAL FANTASY XI



JUEGOS DE ROL ONLINE

¿En qué mundo juegas?

Te equivocas si piensas que en esta vida sólo puedes ser humano. Basta una buena conexión a Internet para convertirte en el personaje que prefieras: caballero, superhéroe, jedi... Otros mundos son posibles y ¡están en la red!

L No cabe duda de que el desarrollo de un juego multijugador de rol, que se juega online, en un mundo persistente y de forma masiva (MMORPG), es costoso y arriesgado para las compañías. El producto no tiene un final al uso, es decir, sigue recibiendo actualizaciones de forma periódica, para las que es necesario mantener un equipo de desarrolladores además de los servidores de juego. También los jugadores llevan lo suyo, pues se trata de juegos complejos en los que se exige el pago de una cuota mensual, independiente del precio del juego, y la necesidad de una buena conexión a internet. Sin embargo, el género vive uno de sus mejores momentos, con cantidad de títulos variados y de calidad. Y eso, sin contar los que han sido anunciados.

Los juegos de rol online están basados en universos completísimos donde podrás jugar con gente de todos los rincones del mundo

UN MUNDO A TU MEDIDA

Hay numerosos factores que contribuyen al éxito de un juego de rol masivo online,

JUEGOS DE MAGIA Y ESPADA

La temática fantástica medieval es recurrente en los juegos del género desde sus orígenes y es que espadas, hechizos y dragones siguen siendo eficaces para tratar un buen juego de rol.

Everquest II

Compañía: Verant Interactive/S.O.E. Distribuidora: Ubisoft Año: 2004
Expansiones: «The Bloodline Chronicles» (Adventure Pack), «Splitpaw Saga» (en preparación)
Comentado MM: 121 Puntuación MM: 86





Supone la continuación del original en una nueva era dentro de Norrath. Con un acabado gráfico superior sigue siendo un juego complejo destinado a jugadores dispuestos a dedicarle bastantes horas. La cantidad de misiones disponibles y el realismo de los combates, en una apuesta por los grupos, lo mantienen entre los grandes.

Infomanía

- Estilo: Fantasía/Medieval
- Evolución: Sí (basada en niveles hasta 50)
- PVP: Sólo servidores dedicados
- Cuota mensual: 14.99 $
- Idioma: Inglés (guía rápida en castellano)
- Razas: 16 Clases: 24 Instances: Sí
- Web: www.everquest2.com

Dark Age of Camelot

Compañía: GOA/Mythic Entertainment Distribuidora: Virgin Play Año: 2005 (versión española)
Expansiones: «Trials of Atlantis», «Shrouded Isles», «Foundations», «New Frontiers», «Catacombs». (todas incluidas) Comentado MM: 125 Puntuación MM: 86

Con varias expansiones llenas de contenido nuevo, es el primer juego que sale traducido al castellano y con un servidor dedicado. Un original planteamiento de reinos enfrentados y luchas entre jugadores, con cantidad de opciones para desarrollar tu personaje dependiendo de la raza y clase. Además, no requiere dedicarle demasiadas horas al día.



Infomanía

- Estilo: Fantasía/Medieval
- Evolución: Sí (basada en niveles hasta 50)
- PVP: Sí (servidores exclusivos o fronteras)
- Cuota mensual: 12,00 €
- Idioma: Castellano Razas: 18
- Clases: 44 Instances: Sí
- Web: http://Camelot-europe.goa.com/es/





World of Warcraft

Compañía: Blizzard Distribuidora: Vivendi Año: 2005
Expansiones: Battlegrounds (como añadido gratuito)
Comentado MM: 122 Puntuación MM: 94

El estreno de Blizzard en el rol online garantiza horas y horas de diversión. En el mundo de Azeroth vivimos todo tipo de aventuras, explorando el entorno o en combate contra otros jugadores, y sin necesidad de invertir demasiado tiempo. Las posibilidades que ofrecen las distintas razas son abrumadoramente amplias y la cantidad de misiones, criaturas enemigas y ambientaciones diferentes del juego –apto incluso para los menos expertos– hacen del enfrentamiento Horda vs Alianza una experiencia única.

Infomanía

- Estilo: Fantasía/Medieval
- Evolución: Sí (basada en niveles hasta 60)
- PVP: Sólo servidores dedicados
- Cuota mensual: 12,99 €
- Idioma: Inglés
- Razas: 8, dos bandos (4 horda/4 alianza)
- Clases: 9
- Profesiones: 12
- Instances: Sí
- Página web: www.wow-europe.com





pero no cabe duda de que entre sus atractivos cuentan con tres que son fundamentales. Por una parte, te permiten compartir la experiencia de juego con gente de todos los rincones del mundo y si pensamos en el éxito que tiene un simple canal de chat, no es difícil entender el que puede tener cualquiera de estos mundos en los que, además de charlar con tus amigos, puedes jugar con ellos. Por otra, su nivel tecnológico es altísimo y permite recrear mundos fabulosos que te envuelven por completo y consiguen que olvides todo lo que te rodea para centrarte en tu vida virtual, lo que enlaza directamente con el último punto. Y es que, además, están diseñados para que "duren" muchísimo... Siempre tendrás algo que hacer –algún desafío que afrontar– aunque lleves meses jugando, lo que los convierte en juegos terriblemente adictivos. Bien pensado, por lo que nos cuesta ir al cine podemos pasar jugando a cualquiera de ellos ¡un mes entero! ▸▸

MERCADO DE PERSONAJES



LA POLÉMICA ESTÁ SERVIDA

La práctica de vender personajes o cuentas completas de un MMORPG no es nueva. Sin embargo, últimamente se ha extendido tanto que las compañías se han visto obligadas a tomar cartas en el asunto. Para ellas, tolerar este tipo de mercado supone devaluar los juegos; para los jugadores se trata de un asunto privado y son ellos los que deciden si prefieren invertir su tiempo o su dinero en tener un personaje de alto nivel.

UN PROBLEMA... ¿UNA SOLUCIÓN?

El problema real es que detrás de este tipo de intercambios se producen todo tipo de estafas. Hasta ahora la práctica común por parte de las compañías era sancionar a los usuarios cancelando esas cuentas; sin embargo, recientemente, SOE ha anunciado un nuevo servicio, por supuesto de pago, para que los jugadores celebren ese tipo de contratos bajo su tutela.

Lineage II

Compañía: NC Soft Distribuidora: Friendware Año: 2004
Expansiones: «Areas of Splendor», «The Chaotic Chronicle», «Rise of Darkness»
Comentado MM: 120 Puntuación MM: 82



Uno de los videojuegos más jugados del planeta, gracias sobre todo al mercado coreano, con un sistema de habilidades completísimo, una penalización por muerte muy alta, previsto para ser jugado sobretodo en grupo y con un modo de combate entre jugadores sin límite de ningún tipo. Tal vez, eso sí, no es el mejor para iniciarse.



Infomanía

- Estilo: Fantasía/Medieval
- Evolución: Sí (basada en niveles hasta 100)
- PVP: Sí (sin limitaciones)
- Cuota mensual: 15.00 $
- Idioma: Inglés Razas: 5 Bandos: 2
- Instances: No
- Web: www.lineage2.com

Final Fantasy XI

Compañía: Square Enix Distribuidora: Ubisoft Año: 2004
Expansiones: «Rise of the Zilart», «Chains of Promathia»
Comentado MM: 118 Puntuación MM: 80

El salto de la famosa saga de rol de consola al PC, nos lleva ahora a las tierras de Vana'diel sin perder el espíritu del universo de «Final Fantasy». Las posibilidades del sistema de profesiones, la variedad de enemigos, el peso del comercio, la cantidad de misiones disponibles y las actualizaciones constantes hacen que parezca infinito.



Infomanía

- Estilo: Fantasía/Medieval
- Evolución: Sí (basada en niveles)
- PVP: No (sistema de conflictos)
- Cuota mensual: 10,00 €
- Idioma: Inglés
- Razas: 5 Clases: 17 Instances: No
- Web: www.playonline.com/ff11eu/index.shtml





Guild Wars

Compañía: ArenaNet/NC Soft Distribuidora: Friendware
Año: 2005 Expansiones: No Comentado MM: 126
Puntuación MM: 94

Su planteamiento supone una revolución tan grande en el género que muchos dudan incluso de que pueda incluirse en él. Ofrece dos tipos de juego totalmente diferenciados: combate entre jugadores y rol, la interacción entre personajes limitada a zonas comunes y el que no sea necesario el pago de una cuota mensual, lo hacen totalmente distinto a lo conocido hasta ahora. Por supuesto, nada de ello impide que sea tremendamente divertido y asequible para los que no pueden dedicarle demasiado tiempo .

Infomanía

- Estilo: Fantasía/Medieval
- Evolución: Sí (basada en niveles hasta 20)
- PVP: Sí, mediante un modo de juego específico.
- Cuota mensual: No
- Idioma: Castellano
- Profesiones: 6
- Habilidades: 75 (diferenciadas en 10 tipos distintos)
- Instances: Sí
- Página web: www.guildwars.com http://es.guildwars.com





Y ADEMÁS...

EVE ONLINE: Situados en el espacio nos propone evolucionar no sólo nuestro personaje sino también nuestra nave viviendo emocionantes batallas también entre jugadores.

ULTIMA ONLINE: Es el primer juego del género y, tras ocho años, sigue contando con numerosos seguidores que lo consideran el más completo y flexible.

EVERQUEST: Pese a estar ya su segunda parte en el mercado, muchos jugadores prefieren seguir habitando en el mundo original que se ha convertido en referencia del género.

HORIZONS. EMPIRE OF ISTARIA: Un mundo que cambia en función de nuestros actos y con un componente social y de rol muy profundizado.

LA PRISIÓN: Es el primer mundo 100% español y, tras más de 100 actualizaciones, cuenta con una comunidad de seguidores en la que conviven tanto veteranos como recién llegados.

THE SAGA OF RYZOM: Un mundo fantástico que está a punto de estrenar un nuevo sistema PvP entre clanes y que a finales de año recibirá una nueva expansión llena de novedades.

A pesar de lo anterior, no conviene tomarse a la ligera la elección del mundo que vamos a habitar. A primera vista, por su temática o forma de evolución, todos pueden parecer similares, pero no lo son. Como mínimo, debemos valorar su complejidad. Unos están pensados para jugadores que puedan dedicarles mucho tiempo y que ya estén habituados a los mundos persistentes, pero en otros no importa tanto. También hay que tener en cuenta su modo de juego: si está centrado en el clásico PvE (Player versus Enviroment), –es decir, en la exploración del mundo cooperando con el resto de jugadores– o si, por el contrario, apuesta por el PvP (Player versus Player), donde los jugadores compiten entre ellos con diferentes objetivos.

EL AÑO DEL DESPEGUE

Afortunadamente, en el último año son varios los títulos que se han lanzado de cada clase, así que será difícil que no encuentres un mundo diseñado a tu gusto.

JUEGOS DE OTROS MUNDOS

Afortunadamente no todos los mundos están poblados por elfos y caballeros del mal y no cabe duda de que la apuesta por temáticas diferentes es agradecida por la comunidad de jugadores.







Star Wars Galaxies

Compañía: S.O.E./LucasArts · Distribuidora: Activision · Año: 2003 · Expansiones: «Jump To Lightspeed», «Rage of the Wookies» · Comentado MM: 108 · Puntuación MM: 80

Basado en la famosa saga cinematográfica te envuelve en el universo Star Wars y ofrece todo tipo de aventuras para desarrollar tu profesión. Hasta puedes ser un Jedi. La primera expansión, introdujo naves para explorar el espacio y un nuevo sistema de combate, más orientado a la lucha en grupo y con un nuevo interfaz, han corregido fallos de su planteamiento inicial, haciéndolo ahora mucho más sólido.

Infomanía

- Estilo: Ciencia Ficción
- Evolución: Sí (basada en profesiones)
- PVP: Sí
- Cuota mensual: 14,99 €
- Idioma: Inglés
- Razas: 8
- Profesiones: 7 primarias y 26 híbridas
- Instances: No
- Web: http://starwarsgalaxies.station.sony.com/

EXPANSIÓN



SWG Exp. Rage of the Wookies

Compañía: Lucasarts · Distribuidora: Activision · Año: 2005 · Comentado MM: No comentado

Esta expansión, basada en el Episodio III, introduce el planeta Kashyyyk, más de 100 misiones, la opción de ayudar a los Wookies o al Imperio, nuevos vehículos, la explotación minera y muchas cosas más... Requiere el juego original y la primera expansión.

City of Heroes

Compañía: Cryptic Studios/NC Soft · Distribuidora: Friendware · Año: 2005 · Expansiones: «Through the Looking Glass», «A Shadow of the Past», «A Council of War» y «Colosseum» (añadidos gratuitos descargables) · Comentado MM: 122 · Puntuación MM: 87



Lejos de los mundos fantásticos nos permite convertirnos en un superhéroe y luchar contra el mal utilizando todo tipo de poderes. La ambientación de la ciudad, digna del mejor cómic, es espectacular y las opciones de personalización del personaje tan grandes que es casi imposible encontrar otro héroe igual al nuestro. ¡Divertidísimo!



Infomanía

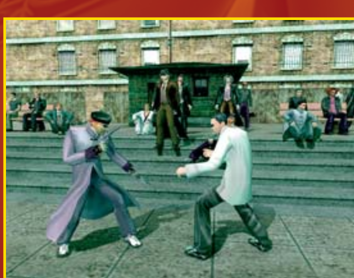
- Estilo: Comic de superhéroes
- Evolución: Sí (basada en niveles)
- PVP: Sí (Incluido en «Colosseum»)
- Cuota mensual: 12,90 €
- Idioma: Inglés
- Razas: 5 · Clases: 5 · Instances: Sí
- Web: www.cityofheroes.com

The Matrix Online

Comp.: Monolith Productions/Sega · Distribuidor: Atari · Año: 2005 · Expansiones: No

Matrix Online» tiene lugar después de "The Matrix Revolution" y no se limita a recrear ese mundo, sino que trata de completar la historia. La ambientación, las animaciones, los efectos de cámara lenta, los eventos... Un gran juego, que pierde parte de su atractivo por los problemas que encuentran los usuarios para darse de baja, la inexistente localización y escasas copias distribuidas.





Infomanía

- Estilo: Ciencia Ficción
- Evolución: Sí (basada en niveles)
- PVP: Sí · Cuota mensual: 12,00 €
- Idioma: Inglés · Habilidades: 4 ramas
- Web: www.thematrixonline-europe.com/pages/base_es.html

Los MMORPG viven su mejor momento, tanto por la cantidad como por la calidad de los títulos disponibles y los que están en desarrollo

Si antiguamente el género giraba alrededor de los dos grandes, «Everquest» y «Ultima Online», ahora son también dos títulos los que concentran a buena parte de los jugadores: «Everquest II» y «World of Warcraft». El primero sigue las líneas tradicionales de su antecesor y apuesta por un juego lleno de posibilidades, bastante complejo y con una evolución lenta diseñada para dedicarle varias horas al día. En cambio el segundo, posee una ambientación de lujo basada en el universo de Warcraft, resulta mucho más asequible y probablemente más divertido para jugadores menos expertos.

ESPACIO PARA TODOS

Pero la hegemonía de estos dos titanes no ha impedido que quedase un espacio para muchos otros juegos, que también encuentran un público numeroso. Aparte de juegos como «Lineage II» –que ha cosechado un gran triunfo en el mercado asiático– este año nos han llegado juegos como «Dark Age of Camelot», el primero en apostar por la comunidad española con una completa traducción al castellano. También es el año de «City of Heroes», que ofrece un planteamiento y un estilo de juego original y diferente, inspirado en los comics de superhéroes; «Star Wars Galaxies», que con su expansión del espacio consiguió convencer a los más escépticos de sus posibilidades; y «Guild Wars», que va más allá, ¡eliminando el pago de cuotas mensuales! ▸▸

ELIGE TU JUEGO IDEAL DE ROL ONLINE

	JUEGOS DE MAGIA Y ESPADA						JUEGOS DE OTROS MUNDOS		
	WORLD OF WARCRAFT	EVERQUEST II	DARK AGE OF CAMELOT	GUILD WARS	LINEAGE II	FINAL FANTASY XI	CITY OF HEROES	STAR WARS GALAXIES	THE MATRIX ONLINE
AMBIENTACIÓN	Fantasía/Medieval	Fantasía/Medieval	Fantasía/Medieval	Fantasía/Medieval	Fantasía/Medieval	Fantasía/Medieval	Cómic	Ciencia Ficción	Ciencia Ficción
IDIOMA	Inglés	Inglés	Castellano	Castellano	Inglés	Inglés	Inglés	Inglés	Inglés
PEGI / ADESE	12+	12+	12+	12+	12+	12+	12+	3+	3+
DIFICULTAD	Asequible	Elevada	Moderada	Asequible	Elevada	Elevada	Asequible	Moderada	Moderada
AÑO	2005	2004	2005 (en España)	2005	2004	2004	2005	2003	2005
EXPANSIONES	1	1 en desarrollo + 2 adventure pack	5	En desarrollo	3	2	4 + 1 en desarrollo	2	No
PRECIO (ACTUAL)	41,95 €	44,95 €	29,95 €	44,95 €	39,99 €	44,95 €	19,95 €	44,95 €	49,95 €
CUOTA MENSUAL	12,99 €	14.99$	12 €	Sin cuotas	15$	10 €	12,90 €	14.99$	12 €
CALIDAD GRÁFICA	Alta	Alta	Alta	Alta	Alta	Media	Alta	Alta	Alta
FACCIONES	2	2	3	---	---	3	---	2	3
RAZAS	8	16	18	---	5	5	5	8	---
CLASES	9	5	44	---	2	17	5	---	---
PROFESIONES	12	24	---	6	---	11	---	7 primarias	4
PVE	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
PVP	Servidores dedicados	Servidores dedicados	Sí	Sí (modo de juego específico)	Sí	No (sistema de conflictos)	Sí	Sí	Sí
INSTANCES	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No	Sí	No	No
MISIONES	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
COMERCIO	Sí	Sí	Sí	Poco importante	Sí	Sí	Poco importante	Sí	Sí
MEDIOS DE TRANSPORTE	Monturas y transportes públicos	Monturas voladoras	Monturas	Mapa	---	Monturas, barco volador, barcos	Habilidades personaje y transportes públicos	Monturas, vehículos terrestres unipersonales, vehículos multipersonales, Naves unipersonales, Naves multipersonales	---
CLANES	No	Sí	Sí	Salas de clan	Sí	No	No	Sí	No
COMUNIDAD HISPANA	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	No
COMUNIDAD HISPANA	Presencia media	Presencia media	Presencia elevada	Presencia elevada	Presencia baja	Presencia baja	Presencia baja	Presencia media	Presencia baja
TIEMPO DE APRENDIZAJE	Rápido	Lento	Normal	Rápido	Lento	Lento	Rápido	Normal	Normal
REQUISITOS MÍNIMOS	Pentium III 800 MHz, 256 MB RAM, Tarjeta 3D 32MB	Pentium 4 1,5 GHz, 512 MB RAM, Tarjeta 3D 128MB	Pentium III 1,4 GHz, 512 MB RAM, Tarjeta 3D 64MB	Pentium III 800 MHz, 256 MB RAM, Tarjeta 3D 32MB	Pentium III 800 MHz, 256 MB RAM, Tarjeta 3D 32MB	Pentium III 800 MHz, 128 MB RAM, Tarjeta 3D 32MB	Pentium III 800 MHz, 256 MB RAM, Tarjeta 3D Geforce2	Pentium III 933 MHz, 256 MB RAM, Tarjeta 3D 32 MB	Pentium 4 1,4 GHz, 512 MB RAM, Tarjeta 3D 64MB

NUESTROS FAVORITOS

Cada mundo tiene una propuesta interesante y la elección de uno u otro depende muchísimo de cuál sea nuestra forma de jugar. Aún así, hay tres que destacan entre los demás, más que nada por ofrecer un rol con mayor variedad y posibilidades:

WORLD OF WARCRAFT: Para nosotros es el más divertido sin duda y es que ¡lo tiene todo! Repleto de desafíos, su manejo es sencillo y no exige una gran inversión de tiempo. Además se anuncia para el futuro su traducción al castellano ¡Olé!

EVERQUEST II: Un juego completísimo que sigue siendo una referencia en el género. Profundo y difícil, está estinado a los jugadores expertos.

DARK AGE OF CAMELOT: Traducido al castellano, su original planteamiento de Reinos enfrentados le lleva a lo más alto en la combinación de rol y acción. Además, es completísimo.

▶▶ El presente año está siendo también el de revolucionarias mejoras gráficas, el de las "instancias" (o instances) –zonas privadas de aventura pensadas para que puedas jugar con tu grupo sin que nadie te moleste– el del triunfo de los programas de voz, el de las primeras traducciones al castellano... Y seguimos sin aliento, porque aún quedan por llegar, entre otros, «Auto Assault», «Tabula Rasa», «The Lords of The Rings Online», «Gods & Heroes»... ¡La lista es enorme! ■ **D.R.L.**

JUEGOS PARA EL FUTURO

La fiebre de los mundos persistentes no ha hecho más que empezar. De aquí a finales de año y durante el que viene veremos aparecer un buen puñado de juegos de lo más prometedor.

Dungeons & Dragons: Stormreach

➔ Compañía: Turbine ➔ Distribuidora: Atari ➔ Año: 2005



Probablemente, uno de los más esperados para los amantes del rol puro, y es que será el primer MMORPG que utilice las reglas del conocido juego de mesa "D&D". Con él podremos explorar el continente de Xen'drik en el que tanto las criaturas que lo pueblan como los escenarios prometen tener un acabado gráfico espectacular. Sólo ganaremos experiencia realizando misiones y eludirá el PvP.

Infomanía
- Estilo: Fantástico
- Evolución: Sí ➔ PVP: No
- Idioma: Inglés
- Web: www.ddo.com

Auto Assault

➔ Compañía: NetDevil/NC Soft ➔ Distribuidora: Friendware ➔ Año: 2005

De nuevo NC Soft apuesta por una temática diferente y presenta este título en el que podremos explorar un mundo post-apocalíptico, con todo tipo de coches personalizables, motocicletas camiones y tanques. Orientado a jugadores casuales, podremos elegir entre tres facciones diferentes, Humanos, Mutantes y Biomeks e incluirá tanto opciones PvE, para jugar solo o en grupo, como combates entre jugadores.





Infomanía
- Estilo: Ciencia Ficción
- Evolución: Sí ➔ PVP: Sí
- Idioma: Inglés
- Web: www.autoassault.com

The Lord of the Rings Online: Shadow of Agmar

➔ Compañía: Turbine ➔ Distribuidora: Por determinar ➔ Año: 2006

Aunque todavía falta mucho para su lanzamiento ya se ha creado a su alrededor una comunidad numerosa. Será el primer MMORPG basado en el universo de "El Señor de los Anillos" de Tolkien, con una ambientación y unos gráficos que prometen hacer historia.

Infomanía
- Estilo: Fantástico ➔ Evolución: Sí
- PVP: No ➔ Idioma: Inglés
- Razas: 4
- Clases: 7 (provisional)
- Web: http://lotro.turbine.com



Dark and Light

➔ Compañía: NPCube ➔ Distribuidora: Por determinar ➔ Año: 2005

Promete dejarnos con la boca abierta y es que será el primer MMORPG que nos ofrezca un mundo entero, 40.000 Km^2 sin zonas de carga y con unos gráficos alucinantes, dividido en varios reinos por los que lucharán las facciones Dark y Light con un sistema PvP abierto.

Infomanía
- Estilo: Fantástico/Medieval
- Evolución: Sí ➔ PVP: Sí
- Idioma: Castellano
- Clases: 14
- Web: www.darkandlight.net



City of Villains

➔ Compañía: Cryptic Studios/NC Soft
➔ Distribuidora: Friendware ➔ Año: 2005

Ha sido presentada más como una alternativa que como una expansión de «City of Heroes», pues se podrá jugar de forma independiente. Aunque lo ideal será tener los dos, pues compartirán universo. Incluirá, por fin en el juego, la posibilidad de convertirte en un personaje malvado y enfrentarte a los héroes que pueblan Paragon City. Al igual que en el original, la caracterización de personajes promete ser única y, por supuesto, incluirá también nuevas misiones, arquetipos y poderes.

Infomanía
- Estilo: Cómic ➔ Evolución: Sí
- PVP: Sí ➔ Idioma: Inglés
- Web: www.cityofvillains.com

Y ADEMÁS...



GODS & HEROES: ROME RISING
Situado en los primeros días de Roma el juego dispondrá de un innovador sistema de combate que incluso nos permitirá tener a nuestras órdenes un mini ejército de PNJs.



TABULA RASA
Una aventura intergaláctica del creador de la saga de «Ultima», Richard Garriot que supondrá una revolución al combinar acción en primera persona con el rol masivo online.



EVERQUEST II: DESERT OF FLAMES
La primera expansión para «EQ2» promete sorprendernos, entre otras cosas, con nuevas zonas para combates masivos entre jugadores en los que se utilizarán dragones.



DAOC: DARKNESS RISING
Con esta nueva expansión se nos presentan nuevos retos y batallas épicas alrededor de una rebelión dentro de los tres reinos para destronar a sus soberanos.

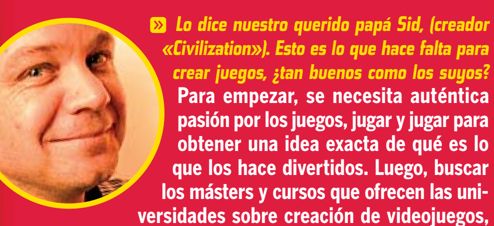
La Nueva Comunidad

¡Bienvenido! Has llegado al paraíso de los juegos, al nirvana de los géneros, a la posada del guerrero... el lugar donde tú mandas y eres el rey. Pide y se te dará. Pregunta y serás contestado. Tuya es esta sección y para ti se mantiene viva. Olvida tus preocupaciones y disfruta de tus juegos favoritos, como siempre soñaste...

Te lo dice el maestro

¿Quieres hacer juegos?

CURIOSIDAD » CONSEJOS DE SID MEIER PARA SER DESARROLLADOR DE VIDEOJUEGOS



Lo dice nuestro querido papá Sid, (creador «Civilization»). Esto es lo que hace falta para crear juegos, ¡tan buenos como los suyos? Para empezar, se necesita auténtica pasión por los juegos, jugar y jugar para obtener una idea exacta de qué es lo que los hace divertidos. Luego, buscar los másters y cursos que ofrecen las universidades sobre creación de videojuegos, muy recomendables para aprender la técnica. Como de costumbre, la forma de entrar en el mundo profesional es conseguir una becaría, que muy fácilmente termina convirtiéndose en un trabajo, ya que en el mundo de los videojuegos hay siempre mucha demanda de personal y movimiento entre las empresas. Por último, visitar los foros y escuchar a los fans, que la mayor parte de las veces aportan opiniones muy interesantes sobre los juegos. Y, nosotros, añadimos que además es casi imprescindible saber inglés. ¡Hala, a estudiar!

Táctica secreta

Tormentas de mods

DESCARGAS » GESTIONAR MODS EN «KOHAN II»

Uno de los seguidores de «Kohan II», uno de esos benditos que trabajan por el bien común, ha creado una herramienta que permite al jugador escoger con qué mods y con qué IA arrancará el juego. Para todos aquellos a los que les encanta jugar con mods, es sin duda una gran ayuda, así que... ¡a descargárselo!

Lo encontrarás en: *www.timegate.com/forumshowthread.php?t=10352*

Estrategia

Gestión, organización, análisis, administración, táctica... estrategia. ¿Te parecen palabras aburridas? Pues entonces te has equivocado de sección, amigo, porque éste es el sancta-sanctorum de los estrategas y nosotros nos las gastamos así.

La saga «Civilization» continúa

ACTUALIDAD » «CIVILIZATION IV» SE CONFIRMA

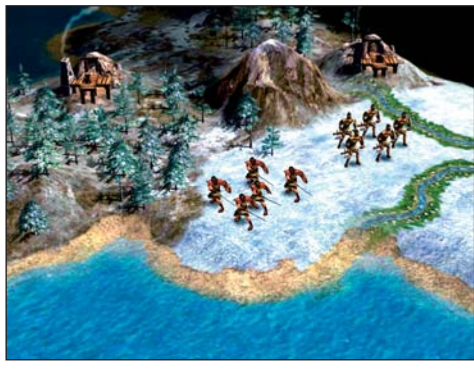
Ya es una realidad, ¡«Civilization IV» está pleno desarrollo! Y no sólo eso, sino que sus creadores están haciendo públicos un montón detalles del juego y de novedades en la serie. Y, como es una de las más grandes del género, teníamos que contártelo.

Detalles del desarrollo de «Civ IV»

- En esta cuarta entrega, la serie salta a las 3D. Se emplea una versión evolucionada de la tecnología de «Pirates!» que permitirá ver el mapa a todas las escalas, desde los detalles más pequeños de cerca, hasta la esfera del planeta de lejos.
- Cada civilización contará con dos líderes, destacando cada uno de ellos por incidir en un aspecto de juego (la guerra, la ciencia...). Habrá hasta siete religiones y se podrán construir ciudades santas.
- Las tecnologías de nuestra civilización se desarrollará, no en eras, sino de manera contínua, lo que permitirá avanzar sin investigar toda una rama.
- Las ciudades podrán especializarse en campos concretos (comercio, guerra) y habrá más tipos de héroes y de unidades.
- Para el multijugador, los desarrolladores realizan una gran apuesta. Comentan que están insistiendo mucho en el modo de partida por equipos, aunque no se olvidan de los que ya incluyeron en «Civ III».



▲ La escala del mapa podrá aumentarse y reducirse para presentar una información más general o más concreta.



▲ Las unidades militares podrán especializarse, lo que enriquecerá las posibilidades estratégicas.

Sigue Jugando

No lo dice el manual

DESCARGAS » MOD «RISE & RULE» PARA «CIV III»

Hace unos meses os hablábamos del estupendo mod «Rise&Rule», para «Civilization III», pero sabemos que algunos estáis teniendo problemas para bajarlo. A ver, ¡atención que está chupado! El primer paso es actualizar tu expansión «Conquest» al máximo, pero resulta que en la web de Firaxis el parche 1,22 sólo existe en inglés. No hay problema, ve a *www.civfanatics.com* y en encontrarás una versión que funciona para todos los idiomas. Luego ve a *http://civ3.bernskov.com/RaR/download.asp* y bájate el mod propiamente, que ocupa 116 MB. Allí mismo, descarga el parche de extras (22 MB) y luego, el Spanish Patch (200 Kb). Y con eso debería funcionar... Una vez más, te recomendamos este mod, que es, de verdad, impresionante. De lo mejorcito que hemos visto.



Más información en: *www.civfanatics.com* y *www.civ3.bernskov.com/RaR/download.asp*

Y no te pierdas...

La hora de los fans

PARTICIPACIÓN » «ANNO 1701»

Recientemente, Sunflowers ha anunciado el desarrollo de «Anno 1701», la tercera parte de la serie de juegos de comercio «Anno». La gracia del asunto está en que Sunflowers asegura que quiere contar con las ideas y el apoyo de los seguidores del juego, (más de 70.000 registrados) para crear «el juego perfecto con el que sueñan nuestros fans», según sus propias palabras. «Anno 1701» además contará con un presupuesto de ocho millones de euros, lo que le convierte en uno de los desarrollos más caros de la historia de Alemania y probablemente de Europa.

Lo encontrarás en: *www.sunflowers.de*

¿Quieres participar?
■ Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
■ Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Aventura

Este es el club de los aventureros y si eres un devorador de buenas historias, con tu ingenio y nuestra ayuda conseguirás seguir la pista a esos enigmas que te traen de cabeza.

Tributo a Julio Verne

ACTUALIDAD » LOS JUEGOS DE NOVELA EN DESARROLLO

Este año se cumple el centenario de la muerte del gran escritor de ciencia ficción Julio Verne y, para celebrarlo, las aventuras le van a rendir un merecido homenaje. Desde hace unos meses ya podemos disfrutar de la entretenida aventura «Regreso a la Isla Misteriosa», pero en breve reviviremos sus inmortales obra con otros dos títulos.





«La Vuelta al Mundo en 80 días». Frogwares. El libro más leído de Julio Verne se merece una aventura a su altura. Frogware ha tirado la casa por la ventana, al crear un juego abierto dotado de un potente motor 3D, en donde intervienen más de 100 personajes. Combinará exploración, investigación y sigilo, y tendrás que controlar factores como el descanso, el dinero y la comida. ¡Menos mal que podrás ir a lomos de un elefante o pilotar una aeronave para llegar!

Viaje al Centro de la Luna. Kheops Studio. No, no nos hemos equivocado con el título. Los creadores de «Retorno a la Isla Misteriosa» regresan con un nuevo desafío que mezcla los libros "Viaje al Centro de la Tierra" y "De la Tierra a la Luna": Michel Ardan es un científico que ha conseguido llegar a la Luna, pero no sabe cómo regresar. Tendrá que "negociar" con los selenitas –extraterrestres que viven bajo la superficie lunar– para conseguirlo, pero la aventura tendrá caminos alternativos.

MÁS INFORMACIÓN EN: www.frogwares.com/80days/ y www.kheops-studio.com

El arte de la guerra

¡Si es que sois unos artistas!

COMUNIDAD » FAN ART DE «LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA»

Hemos encontrado una web en la que se recogen **los mejores trabajos artísticos de los seguidores de este súper-juego de estrategia. Si eres de los que en clase te pones a hacer dibujos, –mientras el profe suelta su rollo en la pizarra– aquí podrás mostrarlos al mundo mundial para que admire tu arte. También puedes bajarte los dibujos de otros seguidores y ponértelos de fondo de escritorio. Hay cosas realmente buenas.**



Lo encontrarás en: www.rpgplanet.com/memw/temp/features/fanart.shtml

Escuela de Estrategas

Anacronismos necesarios

A FONDO » «ROME: TOTAL WAR»

Arturo, de Albacete, nos escribe para sacarle los colores a «Rome: Total War». **Primero nos dice que es impresionante, pero luego comenta que tiene algunos problemas históricos con las unidades que descompensan lo bandos. El de Roma, por ejemplo, cuenta con caballería pesada, cuando esa unidad no existía en el Ejército Romano que basaba su fuerza en la infatería. Sólo había equites, para perseguir a los enemigos que huían. Afortunadamente, nos da un truco para distinguir las unidades históricas de las inventadas: el nombre en latín. Y dice que un reto interesante en «Rome» puede ser luchar con Roma sin utilizar las unidades que no son históricas. ¡Ahí queda eso!**

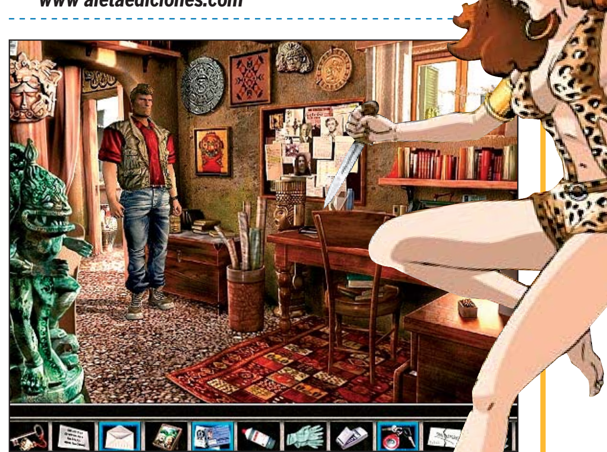


Síguele la pista

MARTIN MYSTÉRE
Del comic al PC

Martin Mystére, todo un icono del comic italiano, **con miles de páginas a sus espaldas y varias décadas de éxito, ha dado el salto del papel a los ordenadores, en una aventura de corte clásico dotada de un motor 3D, «Martin Mystére», que saldrá a la venta en breve. Mystére es el Investigador de lo Imposible, que se dedica a resolver los casos más inexplicables, acompañado de su inseparable amigo Java y de su "pareja ocasional", Diana Lombard. En el juego tendrá que enfrentarse a un supuesto impostor, mientras resuelve el asesinato de un científico a punto de terminar una extraña máquina. Para ir ambientando el juego, te interesará saber que Aleta Ediciones ha comenzado a publicar los comics, en tomos mensuales de 100 páginas que ya van por el número 6. ¡No te los pierdas!**

Lo encontrarás en: www.gmxmedia.net/mm/ www aletaediciones.com



Y no te pierdas...

EYE OF THE KRAKEN
Una gratis de calamares

Últimamente se está poniendo de moda **que, al anunciar un nuevo lanzamiento, los programadores ofrezcan sus viejos éxitos en versión freeware. Eso es lo que ha hecho Absurdus: para celebrar la presentación de «Carte Blanche», regalan la aventura de corte clásico «Eye of the Kraken». ¿A qué esperas para descargarla?**

Más información: www.absurdus.net/kraken/ebuynow.htm

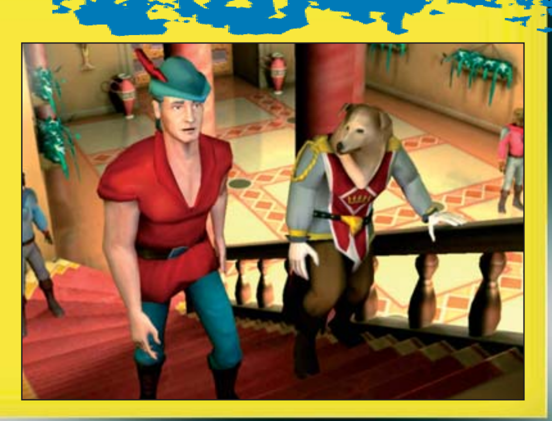
Aventura amateur

KING'S QUEST IX ya tiene fecha
¿Mejor que el original?

DESCARGAS » MÚSICA Y VIDEOS

«King's Quest IX: Every Cloak Has A Silver Lining» **es la continuación no oficial de la saga pionera de aventuras que cuenta con la bendición de Roberta Williams, diseñadora de la serie. Tras más de tres años de desarrollo sus creadores han anunciado que el juego saldrá a finales de año. Aunque será gratuito, la calidad de «King's Quest IX» no parece tener nada que envidiar a los juegos comerciales. Mientras llega, puedes descargar música, tapices, "skins" y otras sorpresas en la web oficial.**

Más información: www.kq9.org



¡Recargando!

De Vietnam al siglo XVIII



DESCARGAS » MODS » «BATTLEFIELD VIETNAM», AMBIENTACIÓN DE ÉPOCA.

«Insurrection» es el nombre de una de las modificaciones más curiosas y originales que vas a poder encontrar para «BF Vietnam». La acción te lleva al Siglo XVIII: lucha con mosquetes, a caballo, asedios a fortalezas, batallas navales... También cambian las clases de personajes, su armamento y el equipo. Y, que nosotros sepamos, como no hay arcades que se ocupen de las guerras coloniales del Siglo XVIII, este mod es la única oportunidad que tenemos de saber cómo se lucha a caballo o con el mosquetón y bayoneta en mano.

Lo encontrarás en:
www.insurrection1776.com/downloads.htm

Sigilosamente

Expansión no oficial para «THIEF 2»

DESCARGAS » CAMPAÑA PARA «THIEF 2»

La huella que dejó «Thief 2» sigue aún intacta. Para muchos es la mejor entrega de la serie, a pesar de no ser la última. Un grupo de fans ha creado una expansión no oficial llamada «T2X: Shadows of the Metal Age», una auténtica labor de chinos que incluye trece nuevas misiones, un nuevo protagonista femenino, más de tres mil líneas de diálogo y cuatro nuevas escenas animadas. Unos números y datos que para sí quisieran ofrecer muchas expansiones de las llamadas oficiales. No es de extrañar que la descarga ocupe nada menos que 650 Megas, pero la verdad es que merece la pena.

Lo encontrarás en:
www.thief2x.com/t2xmirrors.asp

Acción

En esta sección los aficionados a la acción tenemos un lugar de descanso y reunión entretanto combate. Siéntate, cura tus heridas, recobra fuerzas y confraterniza con nosotros, hermano. En el próximo combate tal vez no estemos en el mismo bando...

Llegan los 64 bit a «Far Cry»

ACTUALIDAD » MODS » MEJORAS EN «FAR CRY»

La potencia de los nuevos procesadores y sistemas operativos de 64 bit comienza a dar sus frutos. Y como lo prometido es deuda, los chicos de Crytek Studios por fin han lanzado el parche que actualiza su fabuloso «Far Cry» a los 64 bit. Para hacerlo funcionar deberás tener algo de paciencia, ya que la actualización ocupa más de 400 MB. Por el contrario, también podrás disfrutar de nuevos mapas multijugador, mejoras en la IA y acceso a nuevas áreas que antes no podían ser visitadas. Por supuesto, para que todo funcione a las mil maravillas, deberás tener un procesador a 64 bit y el sistema operativo Windows XP 64 de Microsoft.

Tecnología potenciada

De los parches para aprovechar los 64 bit se espera mucho, quizá demasiado. Las primeras pruebas obtenidas con el parche de «Far Cry» no parecen demasiado impresionantes y apenas existe un mejora de rendimiento de entre el 5% y el 10% en el mejor de los casos. Sin embargo, lo importante no es tanto la cantidad, sino el hecho de que se haya conseguido incluir una cantidad de detalle mucho mayor: texturas más definidas y una profundidad de dibujo en los paisajes superior, todo ello aumentando ligeramente el rendimiento. No es que sea la revolución, pero sí un paso adelante en las nuevas tecnologías que iremos comprobando a lo largo de los próximos años. Los chicos de Crytek, como siempre, ya van por delante.

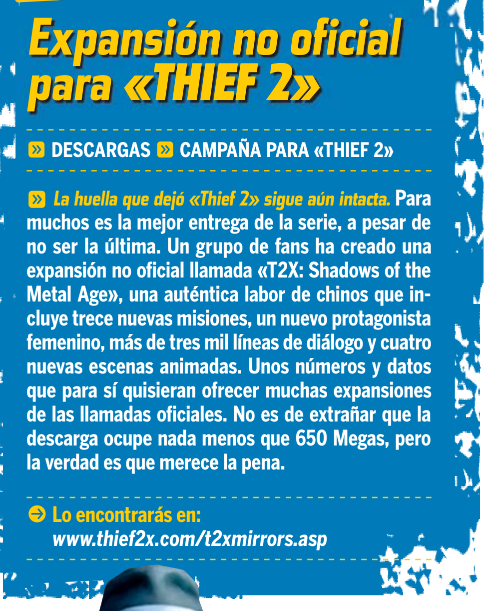


▲ Una de las mejoras con mayor potencial de los 64 bit permite mostrar mapas grandes, sin ocultar áreas distantes.



▲ En la versión para 64 bit, «Far Cry» ofrece una mayor definición en las texturas. ¿Lo vas a probar?

MÁS INFORMACIÓN EN:
http://www.farcry-thegame.com



Sigue jugando

La mafia sigue haciendo de las suyas

MOD » CONTINÚA LA HISTORIA DE «MAFIA»

«City of Lost Dreams» es un espectacular mod del no menos genial «Mafia», del que os hemos hablado ya, pues apareció hace casi tres años. El caso es que sigue siendo mejorado eventualmente. La descarga de este mod, que sus creadores catalogan casi como una expansión, continúa justamente donde terminó el juego y modifica un gran número de aspectos del original. Encontrarás nuevas bandas rivales, criminales, vehículos, edificios... Y, sobre todo, una historia que se irá completando paulatinamente y que de momento ya cuenta con cinco misiones nuevas. Eso sí, los requisitos son ligeramente más altos que en el original, aunque nada que no pueda manejar un PC normalito.

Lo encontrarás en:
http://cold.lostheaven.co.uk/download.htm

Juega a «Doom» en «Doom 3»

MODIFICACIÓN » «DOOM 3»



Seguro que ya te has terminado «Doom 3». Quizá te hayan entrado ganas de echar unas partidas al primer juego de la saga. Seguro que lo has dejado de lado por no ponerte a buscarlo entre los cajones, pero no te preocupes, porque ya hay "remedio". Basta con bajarte «Terminal Doom», un mod que te permite jugar a «Doom» en los terminales de «Doom 3». Para ello necesitas descargar el parche 1.3 y seguir al pie de la letra los pasos de instalación que vienen en el fichero de texto.

Lo encontrarás en:
http://0day.icculus. org/termdoom/termdoom.zip

Curiosidades

Misiones a tu gusto

DESCARGAS » SWAT 4

¿No tuviste suficiente con las misiones que incluye «SWAT 4»? ¿Todavía tienes más ganas de probar tus habilidades en situaciones de peligro? Pues no te preocupes, ya que Sierra acaba de colgar en su web un editor para «SWAT 4». Con él podrás crear las situaciones arriesgadas a las que quieras someter a tus hombres y, ¿por qué no?, para que las jueguen otros aficionados. Seguro que pronto veremos en Internet decenas de nuevos mapas.

Lo encontrarás en: *www.sierra.com/downloads.do*



Realismo extremo

MODIFICACIÓN » «SWAT 4»

Y seguimos con «SWAT 4». Sí, es cierto que éste puede ser un juego muy real si subes el nivel de dificultad al máximo. Pero, ¿es lo suficientemente real para ti? Eso deben de haberse preguntado los chicos de la página Sheriff's Special Forces, que acaban de lanzar un mod que lleva el realismo de «SWAT 4» hasta sus últimas consecuencias. Haciendo un breve resumen, han retocado todo lo relacionado con el armamento y sus efectos, y mejorado el comportamiento de los personajes.

Lo encontrarás en: *www.sheriffsdpt.com*

Y no te pierdas...

«Prey» será descargable

ACTUALIDAD » «PREY»

Por si no lo sabías, «Prey» había sido otro de esos proyectos eternos que nunca terminan de cuajar, como «Duke Nukem Forever»... hasta ahora. El juego parece que finalmente ha entrado en la última fase de desarrollo y llegará a estar disponible antes de lo que el más optimista podría imaginar hace escasamente un año. Aunque no estará exactamente en las tiendas, ya que 3D Realms ha llegado a un acuerdo con Game xStream para que su juego sea distribuido vía Internet. ¿Será el proceso de activación igual de engorroso que en «Half-Life 2»? Recemos para que no sea así.

Mundos persistentes

¿Juegas en Internet o más bien tienes una doble vida? En tal caso es que eres un habitante de los mundos digitales. Antes de que vuelvas a ellos déjanos hablarte de lo que pasa por allí.

Revolución en la galaxia

ACTUALIDAD » «GALAXIES» COMBAT UPGRADE

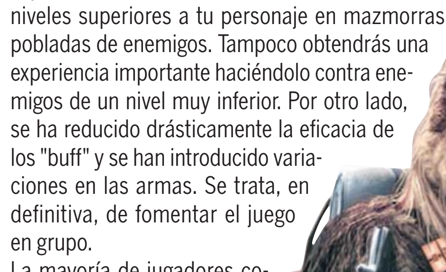
Los jugadores que disponen de «Rage of the Wookies», la última expansión de «Star Wars: Galaxies», pueden disfrutar de un planeta enorme, lleno de quest muy divertidos, nuevas monturas, posibilidad de extraer recursos del espacio... Pero todas estas novedades no son nada comparadas con el gran cambio que ha sufrido el juego tras el último "Combat Upgrade" y que afecta a todos los jugadores.

Nuevo sistema de combate

La verdad es que, más que un cambio, ha sido una revolución y, como no podía ser de otra manera, la polémica está servida. La parte más visible del cambio la encontramos en la interfaz, donde los iconos antiguos son reemplazados por otros más elaborados y en color. Además se incluye en los iconos de acción un indicador rojo si no son válidos para el arma que empuñas y una barra de progreso que indica cuándo se puede volver a utilizar. También se ha eliminado la opción del auto-ataque, ya no puedes encadenar órdenes y tampoco verás en pantalla la experiencia obtenida, sino que ahora se incluye en el log de combate.

¿Son todo mejoras?

Pero la parte más controvertida es la referida al Combat Level. A partir de ahora, se acabó el enfrentarte solo a criaturas de niveles superiores a tu personaje en mazmorras pobladas de enemigos. Tampoco obtendrás una experiencia importante haciéndolo contra enemigos de un nivel muy inferior. Por otro lado, se ha reducido drásticamente la eficacia de los "buff" y se han introducido variaciones en las armas. Se trata, en definitiva, de fomentar el juego en grupo.



La mayoría de jugadores coinciden en que el cambio será. Sin embargo, se resisten a perder ciertos privilegios... Las quejas han sido tan grandes que los desarrolladores se han visto obligados a permitir que durante una semana los jugadores pudieran obtener ¡el doble de experiencia!

¿Sabías que...

tras el éxito de ventas de «World of Warcraft» en nuestro país Blizzard se plantea localizar por completo el juego al castellano? Aunque seguramente las voces no se doblarán parece que sí se subtitularán y se traducirán por completo textos e interface. Ya te contaremos...

A por la cuarta...

Campeón del Reino

La próxima expansión de «Dark Age of Camelot» que está orientada a los niveles más altos, ofrecerá numerosos e interesantes contenidos nuevos. Entre ellos, permitirá a los jugadores realizar misiones heroicas y obtener, tanto en PVE (personaje versus entorno) como en RVR (reino versus reino), el título de Campeón del Reino que les dará acceso a la armería real y la posibilidad de utilizar monturas únicas en el juego.

Más información: *http://daoc.goa.com/es/*

Síguele la pista

¡Llegan los villanos!

Si hay una expansión esperada, aunque de pago, ésta es la de «City of Heroes». Ahora por fin el juego estará completo con su otra cara, «City of Villains», que llenará de malos el original e incluirá montones de contenidos, nuevos arquetipos, nuevos quest, poderes... Su sensacional web ya funciona a pleno rendimiento. ¡Visítala!



Lo encontrarás en: *www.cityofvillains.com*

Y además ...

TODOS ESTRENAN PÁGINA WEB

Este año en el E3, además de la presentación oficial de una larga lista de títulos, las compañías han aprovechado también para estrenar nuevas páginas web. Es el caso de los esperadísimos «Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar» (el antiguo «Middle-Earth Online»), en la que además de encontrar mucha información sobre el juego y todo tipo de material gráfico podremos descargarnos avatares con personajes del juego para utilizar en el messenger; «Pirates of the Burning Sea»; «Imperator» el nuevo MMORPG de los creadores de «Dark Age of Camelot»; y «Gods and Heroes: Rome Rising». ¡Vamos... ponte al día!



Lo encontrarás en:

- LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR: *http://lotro.turbine.com*
- PIRATES OF THE BURNING SEA: *http://www.burningsea.com/*
- IMPERATOR: *http://www.imperatoronline.com*
- GODS AND HEROES: ROME RISING: *http://www.godsandheroes.com/*

Velocidad

Te gusta pisarle, ¿eh...? No vayas tan deprisa y detén un momento tu vehículo. Mientras estás repostando puedes ver qué asuntos son los que se mueven en nuestro género favorito, el de los amantes de la velocidad. Tenemos lo último en prototipos y repuestos.

Pisa a fondo en la Red

COMPETICIONES ONLINE » «GTR FIA GT RACING GAME»

Además de ser un extraordinario simulador de velocidad de la categoría FIA GT, si hay algo que caracteriza a «GTR» es su intensa vertiente de competición online, con una enorme comunidad que está de enhorabuena gracias a la puesta en marcha de la plataforma M.O.R.E, siglas de Multiplayer Online Racing Environment, un gigantesco servidor creado por y para las carreras online con «GTR». Gracias a la estrecha colaboración entre los más experimentados programadores de servidores de juegos y el propio equipo de desarrollo de «GTR» podemos disfrutar de total fluidez durante la carrera, gracias a un "ping" muy reducido. Además, la simplicidad para crear partidas como anfitrión o entrar en carreras como huésped es insuperable.



Espíritu de competición

Por supuesto, el espíritu de competición está siempre presente en la tabla de clasificación que registra continuamente la posición de los usuarios según el número de victorias y puntos por clasificación obtenidos en las carreras finalizadas. Más apasionantes se presentan las ligas y competiciones oficiales, con un completo calendario de carreras en las que correrán los mejores pilotos y con premios de los patrocinadores.

LO ENCONTRARÁS EN: *www.racemore.com/more/*

A Rebufo

en el DVD Micromanía

Piloto de pruebas



Si hay algo que caracteriza a los fanáticos de la velocidad es que se apuntan a ser "piloto de pruebas" de todo juego del género que se les ponga por delante. Así que, como tú serás uno de ellos, te proponemos probar a fondo la nueva demo con parche de actualización incluido de «Juiced». También puedes poner a prueba tu habilidad en circuitos de rally y GT con «Cross Racing Champioship 2005», un estupendo simulador con realismo de órdago y gráficos a la última.

Lo encontrarás en:
www.crc-game.com (también en el DVD)
www.juicedracing.com/index_es.html

Y no te pierdas...

Arrasa en cada etapa

Si no te convence el comportamiento de tu WRC en «Richard Burns Rally» cuando corres sobre asfalto deslizante, instala el mod Tarmac v 1.5, que agrega neumáticos más adherentes, un retoque de la física para ser más realista y nuevas texturas.

Lo encontrarás en:
http://www.bhmotorsports.com/download/9978

Síguele la pista

¡Un gigante a punto de arrasar!



¿Te gustó la saga «Diablo»? ¿Alucinas con las pantallas de «Dungeon Siege II»? Pues espera a ver lo que la compañía Iron Lore nos está preparando. «Titan Quest» está siendo creado por Brian Sullivan, uno de los desarrolladores de «Age of Empires». Bajo la mecánica tradicional de "entrar y arrasar" propia de este estilo de JDR, encontramos novedades, como que el héroe, una especie de Brad Pitt en la película «Troya», puede cambiar de tamaño como un titán para combatir a los enemigos, además de poder mezclar habilidades de distintas clases de personaje gracias a los puntos de experiencia, obteniendo un total de 25 clases distintas. A esto se sumará el aliciente de un modo multijugador cooperativo.

Lo encontrarás en: *www.ironlore.com*

Juegos de Rol

Atesoras riquezas, poderes y habilidades para llegar al máximo nivel pero sabes que lo principal es cuidar a tu personaje. Si es así, es que eres un auténtico forofo del rol. A través de tu avatar podrás realizar hazañas dignas de leyenda. Encuentra aquí tu destino.

La nueva era del rol

ACTUALIDAD » NUEVAS TENDENCIAS EN EL GÉNERO

Quizá suene un poco pretencioso, pero se puede decir que así es: el género del rol es probablemente el que más cambios está sufriendo últimamente, conjugando lo mejor de la antigua etapa con las nuevas tendencias tecnológicas:

- ***Se impone la línea «Elder Scrolls».*** Poco a poco la línea argumental se vuelve más abierta, menos lineal y con mundos que tienen vida propia. Libertad de elección, exploración y desarrollo personalizado del personaje potencian la sensación de realidad...
- ***Los gráficos evolucionan.*** Casi todo luce ya en entornos 3D, en tiempo real, como en «Vampire Bloodlines» ¡Los fondos 2D van camino de extinguirse!
- ***También llegan a PC los juegos de consola.*** ¡Y mejorados gráficamente! Es el caso de «Fable», «Phantasy Star Universe», «Sudeki» o «Final Fantasy». Así tenemos lo mejor de todos los sistemas. ¡Qué pasada!
- ***Los combates disfrutan de la mejor acción.*** Llegan grandes enfrentamientos en tiempo real con todo lujo de detalles. La reducción en el tamaño de los grupos, las mejoras de interfaz traerán más y más emoción.

¿Será verdad?

El imperio de Jade, en PC... ¡y algo más!

Internet es un auténtico hervidero de rumores que apuntan a que Bioware está trabajando a tope en una versión para PC de «Jade Empire». Firme candidato a juego de rol del año, se comenta que podríamos disfrutarlo a finales de este año. El juego de Xbox conjuga un sistema de combate con más de 20 estilos de artes marciales y mágicas, con una historia inspirada en leyendas orientales.

Lo encontrarás en: *www.jade-empire-com*

Simulación

Tú estás aquí por algo. Tus amigos no te comprenden, ni entienden por qué es tan importante para ti disfrutar de horas de vuelo... ¿o es en un submarino? ¡No te preocupes! Sabes que aquí compartimos tu pasión. Sube a la carlinga y ajústate el cinturón con nosotros.

Explora tu Universo

COMUNIDAD » SIMULADOR GRATUÍTO DEL ESPACIO

Hasta hace poco habíamos conocido el espacio exterior a través de los simuladores de ciencia ficción, aunque el realismo no estaba entre sus máximas pretensiones y sí la recreación de un universo, conocido o no, como los clásicos «Wing Commander» o «X-Wing»... Pero sólo unos poquitos títulos, a lo largo de la Historia, han pretendido ser fieles a la realidad desde el punto de vista científico, como «Space Simulator». Bien, pues es la propia comunidad de aficionados la que ha desarrollado en los últimos años las recreaciones del Universo más realistas e interesantes y nos las ofrecen gratuitamente.

A través del tiempo y del espacio en «Celestia»

El más amplio y popular de estos simuladores es, probablemente, «Celestia». Se trata de una recreación en 3D de todo el Universo conocido con la correcta ubicación de todas las galaxias, constelaciones, planetas, cometas, asteroides, naves de exploración... Y, aunque permite navegar por el espacio a cualquier velocidad y en cualquier instante de los tiempos, –para poder ver fenómenos del pasado o del futuro– no se trata de pilotar ninguna nave, si no de conocer el propio Universo. Las posibilidades son infinitas y el nivel de detalle, especialmente en el Sistema Solar, es altísimo. ¡Pruébalo! Seguro que te enganchas a la astronomía.



▲ Todos los rincones del Universo: Aquí, la sonda Voyager 2 se aproxima en su viaje a la órbita de Neptuno.

LO ENCONTRARÁS EN: *http://shatters.net/celestia/index.html*

Repostaje en vuelo

Más extras venidos del cielo

» Seguimos con «Celestia», aunque ya no vamos a preocuparnos demasiado por el realismo. De lo que se trata esta vez es de que compruebes por ti mismo la cantidad de posibilidades que ofrece el programa en el ámbito de la ficción. Gracias a la gran comunidad de aficionados de que dispone, se han desarrollado añadidos inspirados en universos cinematográficos de ficción, con modelos 3D de una calidad que no has visto en ningún simulador. Descárgate las escenas de Star Wars, Star Trek, Babylon 5, Alien, 2001...



http://celestiamotherlode.net

Deportivos

No te gusta perder ni a las chapas, ¿cierto? Entonces llevas contigo el espíritu deportivo. La competición es la que nos une y, a la vez, lo que nos enfrenta. Tienes la victoria a tu alcance pero vas a tener que sudar la camiseta, así que... ¡hala, calienta que sales!

Prepárate para los WCG

TORNEOS Y COMPETICIONES » «FIFA 2005»

Ya sabéis que los World Cyber Games se celebrarán este año entre el 16 y el 20 de Noviembre en Singapur y «FIFA Soccer 2005» de EA Sports es uno de los juegos oficiales, así que ya están en marcha los campeonatos nacionales clasificatorios para la gran final española.

FifaEsp Spain Tour 2005

Los torneos de la comunidad española estarán reunidos en el “FifaEsp Spain Tour 2005”. Gracias al esfuerzo de los últimos años, los World Cyber Games han considerado a los torneos pertenecientes a este Tour como clasificatorios para la final española de los World Cyber Games 2005. Ya se ha celebrado el torneo de Zaragoza, con x6AMD|eDu como vencedor, y el 15 de Julio comienza el clásico torneo FifaEsp (antes Vilanova) de Barcelona, sin olvidar que pronto vendrán los torneos de Valencia y Madrid. Los vencedores ganaran las 16 plazas de la gran final nacional de Septiembre.



LO ENCONTRARÁS EN: *www.torneo.fifaesp.com, www.fifaint.com, www.worldcybergames.com/wcg2005/wc_officialgames_fifa_02.asp y http://es.easports.com/pages.view.asp?id=1897*

Lo que dice el respetable

Para una inmensa minoría



» *No sólo de fútbol vive el aficionado a los juegos deportivos,* y cada vez son más los que se apuntan al espectáculo del fútbol americano. Ya está en marcha la tercera edición de la liga NFL nacional online con «Madden NFL 2005» de EA Sports. La organización es un ejemplo de afición, buen hacer y deportividad. En la página web del torneo se pueden encontrar resultados en directo, clasificaciones, récords, estadísticas, descargas de plantillas actualizadas y, por supuesto, un foro.

Lo encontrarás en: *www.liganfo.com*

La prórroga

Que no pare tu Liga

» *Aunque ya se ha acabado la temporada en la LFP,* los entrenadores de «Total Club Manager 2005» no se van de vacaciones y además están de enhorabuena, porque no paran de salir nuevas extensiones, megaparches y utilidades que multiplican por mil el realismo y jugabilidad de este fantástico manager de fútbol. Además del Megaparche 3.1, que actualiza y engrandece la base de datos hasta los 2.500 clubes y 60.000 jugadores, destacamos la extensión para el mismo que permite jugar más competiciones.

Lo encontrarás en: *www.tcmcore.com*



la comunidad

¿Quieres participar?

- Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA. C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
- Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Zona Micromanía

Más que en ningún otro sitio, aquí sí que es importante participar. Haremos que tu voz se oiga en La Comunidad y podrás contactar con otros jugadores. Éste es tu punto de encuentro.

Juego del mes



GTA SAN ANDREAS

Elige tu juego favorito de entre los que aparecen en la sección review, en este número de Micromanía y envíanos tu voto al buzón de lacomunidad@micromania.es Este mes nosotros nos hemos quedado con «GTA San Andreas», la fantástica aventura de acción de Rockstar, aunque la cosa estaba difícil con juegazos como «Battlefield 2» o «Guild Wars».

El mes pasado nosotros elegimos como juego del mes «Imperial Glory» y vosotros habéis hecho lo mismo con vuestros votos, aunque la verdad es que el resultado ha sido casi un empate técnico con «Close Combat: First to Fight».

Hace 10 años

¡Caos al volante!

Llegamos al número 8 de Micromanía en su tercera época con un juegazo en la portada de esos que definen un género. Nada menos que «Destruction Derby», un estupendo juego en el que la velocidad se combinaba con la posiblidad de destrozar a los rivales a base de los más espectaculares choques. Su autor, Martin Edmonson, que ya nos había sorprendido con «Shadow of the Beast», tardaría poco en maravillarnos con «Driver». Menudo curriculum, ¿verdad?

Incluíamos también un suplemento especial dedicado a Playstation, en aquel momento toda una novedad, pero de la que ya se empezaban a sospechar sus posibilidades.

Además, os descubríamos en una detallada preview todas las sorpresas que preparaba EA para su «FIFA 96», dábamos un repaso por los proyectos de Ocean, con juegos como «EF 2000» o «Worms», y os revelábamos los primeros datos sobre un jueguecito de estrategia totalmente desconocido que estaba a punto de aparecer. Se llamaba «Command & Conquer». ¿Os suena?



¿Te ha tocado?

GANADOR DEL CONCURSO 20 ANIVERSARIO DE MICROMANÍA (MM 122, 123, 124)



Pedro Pablo García Temprado (Cuenca)

GANADORES DEL CONCURSO DE «WORLD OF WARCRAFT» PUBLICADO EN MICROMANÍA 124

CAMISETA + TARJETA PREPAGO + FIGURAS

Cristian Lema Martínez	A Coruña
Alejandro Rodríguez Morote	Albacete
Juan A. Gambín García	Alicante
Juan Ramón Antón Macia	Alicante
Ludovico Domínguez Verruga	Asturias
Eder Martínez Agudelo	Barcelona
José Sanchey Martínez	Barcelona
Pedro D. Paz De Castro	Cáceres
Fco. Javier Pacheco Calleja	Cádiz
Jorge Torre Cantilla	Cantabria
Oscar Rey García	Lugo
Javier Lorente Sanpedro	Madrid
Miguel De Martín Pazat de Lys	Madrid
Javier Cagigas	Madrid
José Domínguez Moreno	Málaga
Isaías Espejo Badia	Málaga
Vicente Díaz Toledano	Toledo
Daniel González Lanchares	Valladolid
Oscar Tella Enfedaque	Zaragoza
Carlos Miguel Iranzo Sabater	Zaragoza

Lenguas de trapo

EN LOS PRIMEROS MOMENTOS DEL DISEÑO DE «IMPERIAL GLORY», tuvimos que decidirnos entre incluir un gran número de escenarios pobres, o unos cuantos llenos de detalles y posibilidades de juego.
Álvaro Vázquez, Pyro Studios

ME PASO EL DÍA PENSANDO en formas de innovar y mejorar el género de la estrategia en tiempo real.
Rick Goodman, cocreador de Age of Empires

NOSOTROS NO TENEMOS EL DINERO de Disney para ir Praga a tomar fotos. Así que las descargamos de Internet y creamos la ciudad desde cero, copiando la arquitectura.
Mathieu Larivière, diseñador de «Still Life»

CREAR UN JUEGO DE LA PRÓXIMA GENERACIÓN costará 15 millones de dólares, como una superproducción de cine. Muchas compañías tendrá que trabajar como la televisión: juegos pequeños, por capítulos, que darán lugar a series.
Dan Connors, productor de «Bone»

CREO QUE LO BUENO DE "LOS SIMS" es que juegas un 50% en tu cabeza y el otro 50% en el PC... por eso todo el mundo tiene sus propias historias que contar sobre el juego.
Rod Humble, desarrollador de «Los Sims 2: Noctámbulos»

BUENO, YA NO SOY UN PROGRAMADOR que trabaja en el garaje de su casa. Ahora participo dando ideas y soluciones a problemas de los juegos que superviso... aunque a veces todavía diseño mis propios prototipos...
Louis Castle, cofundador de Westwood y creador de «Command & Conquer»

Hobby Consolas

¡VÍDEOS DE LOS MEJORES JUEGOS DEL E3!

Hobby Consolas os regala un DVD que os permitirá ver los mejores juegos que se presentaron en el E3, los que llegarán en los próximos meses a las consolas actuales y los primeros títulos para las nuevas consolas. ¡Imprescindible!

» Los 4 Fantásticos. Protagonizan una de las películas del verano, y también un juego que podéis descubrir leyendo el "fantástico" preestreno que os ofrecen los chicos de Hobby.

» El futuro de los videojuegos: Si queréis saber lo que se avecina, este reportaje responde a vuestras dudas: ¿qué panorama se abre con PS3, Xbox 360 y Revolution?

Hobby Consolas 166, a la venta el 24 de junio por sólo 2,99 euros.



Nintendo Acción

¡Cómo capturar a Deoxys y 1000 trucos Pokémon más!

Primera entrega del especial 1000 Trucos Pokémon, con cientos de trucos para Pokémon Rojo y Verde, Colosseum, Oro y Plata, Stadium 2 y en primicia, icómo conseguir a Deoxys en Rojo y Verde!



» Regalos para Pokémaniacos: Gratis con la revista un medidor Pokémon y, además, participa en los sorteos de 2 GameCube, 2 GBA SP, fundas y tapas Pokémon para GBA...

» E3 2005: Todos los juegos que se presentaron para GameCube, Advance y DS, además de los primeros datos de Nintendo Revolution y Game Boy Micro.

Play2Manía

¡Primeras imágenes de GTA para PSP!

Este mes Play2Manía os ofrece, en exclusiva, las primeras imágenes de «GTA Liberty City Stories», el estreno de esta prestigiosa saga en la portátil PSP. Todos los detalles de un título que promete ser tan alucinante como San Andreas

» Así será PS3: Además, te desvelan cómo será la nueva consola de Sony: su diseño, tecnología, los primeros juegos...



» Especial E3: Además, un suplemento con TODAS las novedades presentadas para PS2 y PSP. ¡Más de 100 juegos comentados!

» Guía coleccionable: Moto GP 4 ¡Guárdala en la caja del juego!

Computer Hoy Juegos

Todas las novedades para tu PC

En Computer Hoy Juegos cada mes se somete a todas las novedades a los Test de rendimiento más rigurosos. Este mes el esperado «GTA San Andreas» pasa la prueba de fuego y allí podrás verificar si va a funcionar sin problemas en tu ordenador.



» También visitan su laboratorio, entre otros, «Juiced», «Guild Wars», «Singles 2», «Pariah», «The Bard's Tale» o «Dark Age of Camelot». Además, como siempre, las últimas noticias, los trucos de los expertos para sacarle el máximo partido a tu PC y los reportajes prácticos más divertidos.

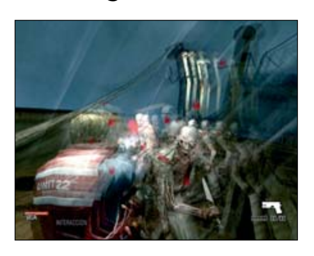
» Y en este número, como juego completo de regalo, «Zeus, Señor del Olimpo», un simulador con altas dosis de estrategia. Imprescindible.

Consultorio de juegos

Pregunta, pregunta... que para eso tienes estas páginas. Por fin se acabaron todas las dudas sobre tus juegos favoritos. Aquí encontrarás toda la información que pidas de tu género preferido.

ACCIÓN

Cold Fear
El enemigo imbatible



Me encuentro atascado en el último nivel. Ya he puesto las cargas de C4, pero el monstruo del doctor Kamsky aparece en el helipuerto y por mucho que le disparo, parece invencible. ¿Qué tengo que hacer para acabar con él? ■ *Pedro Paz*

En primer lugar, usa la escopeta o la ametralladora para llamar su atención y esquívale cuando se dirija hacia ti. Repite el proceso tantas veces como sea necesario hasta que Anna consiga poner todas las cargas de C4 en el helipuerto. Después, Kamsky irá directamente a por ti, así que lo que debes hacer es dejarte coger, pulsar la tecla de acción tan rápido como puedas y, cuando esté a punto de soltarte, tendrás un segundo para dispararle. Con tres aciertos habrás acabado con la pesadilla.

Pariah
Con los gráficos a vueltas

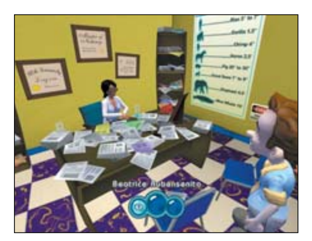
Estoy bastante quemado con los problemas gráficos que estoy teniendo con «Pariah». A veces desaparecen las texturas, otras veces se ve todo oscuro, en fin, que por momentos es injugable. Mi equipo es un Pentium 4 a 2,8 GHz con 1 GB de RAM y una ATI Radeon 9800 XT. ¿Sabéis cómo puedo remediarlo? ■ *Gustavo Astudillo.*



No eres el único poseedor de una tarjeta ATI que está teniendo problemas con los gráficos de «Pariah». Lo primero que tienes que hacer es bajarte el parche que actualiza el juego a la versión 1.01. Acto seguido comprueba que tienes los últimos drivers Catalyst que econtrarás en ***www.ati.com*** y, para rematar la faena, asegúrate de tener instalado en tu equipo las librerías DirectX 9.0c de Microsoft.

AVENTURA

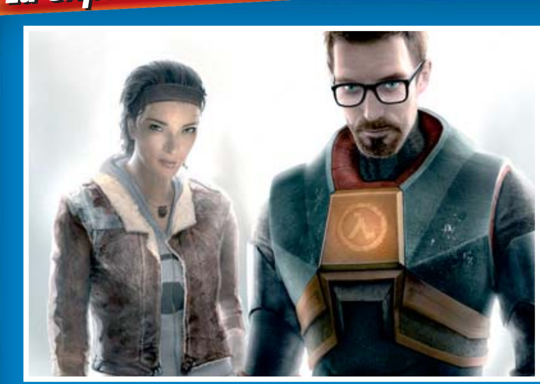
Leisure Suit Larry Magna Cum Laude
Las hadas eróticas



Estoy intentando encontrar los secretos pero algunas de las hadas se me resisten. ¿Podéis ayudarme? ■ *Larry Forever*

Existen diez hadas y todas ellas se encuentran bajo una revista tirada en el suelo, en zonas del juego. Hay dos excepciones: una está en la puerta de las escaleras que suben en la hermandad, y otra en un cuadro junto a una cámara, en la galería de arte.

La expansión de «Half-Life»



HALF-LIFE 2: AFTERMATH
¿Otra vez con el Steam?

Yo también las pasé canutas para activar mi «Half-Life 2» a través del servicio Steam. Aunque ha merecido la pena porque es una obra maestra. Ahora, me he enterado que saldrá una expansión pero, ¿habrá que volver a pasar por lo mismo para activar una cuenta? ■ *Pedro Tenorio.*

«Aftermath» podrá adquirirse a través de Steam pero, al contrario de lo que se pensaba, también estará disponible en tiendas en septiembre. De lo que seguramente no nos vamos a poder librar, tampoco esta vez, es del dichoso proceso de activación.

DEPORTIVOS

Pro Evolution Soccer 4
Editores

Me gustaría retocar el aspecto de los jugadores y también de los fondos y estadios, pero no encuentro herramientas adecuadas para descomprimir los formatos de archivo del juego ¿Conocéis editores gráficos para PES4? ■ *Pedro Martínez*



Tienes herramientas como «AFS Explorer» o «KIT Server» que permiten descomprimir para luego editar los archivos gráficos del juego, mientras que «Graphic Studio» es un editor gráfico. Puedes descargar estas utilidades desde ***www.pesoccerworld.com***

ESTRATEGIA

Victoria
Estados satélites



¿Qué pasa cuando conviertes a un país en tu estado satélite? ¿De qué sirve? ■ *Bram*

Sirve para mucho. Para empezar, le quitas de un plumazo la posibilidad de hacer política exterior,

Humor Por Ventura y Nieto



ya que no puede declarar la guerra, porque se supone que el gobierno que lo dirige es un títere en tus manos. Además, tienes visión sobre lo que pasa en tu satélite. Y por último, declarará la guerra a cualquiera que te la declare a ti. Vamos, que no es ninguna tontería, como ves.

Stronghold 2
Qué hago con los cerdos

Pues resulta que me he construido las piaras de cerdos y no veo que nadie guarde la carne de cerdo en el almacen, así que no entiendo nada. Y me pasa lo mismo con las hortalizas, tengo la huerta pero no consigo nada. ■ *Miguel Martín*



Tu problema tiene una solución bien sencilla: debes construir la "cocina del señor". Hay alimentos más refinados, como el pescado, la carne de cerdo y las hortalizas que no están destinados al pueblo, –y por tanto no se van para el almacén– sino a la nobleza. El sitio en el que se almacenan es la "cocina del señor". Hazla, y verás como la piara y la huerta empiezan a funcionar a pleno rendimiento.

MUNDOS PERSISTENTES

R. of the Wookies
En el Episodio III



Me estoy planteando jugar a «Star Wars Galaxies» y no sé si merece la pena que compre también la expansión de los Wookies. ¿Qué os parece? ■ *Iker*

En efecto, incluye mucho contenido nuevo, pero ten en cuenta que sólo con el juego original ya tendrás para una temporada. Además, para esa expansión, que sólo está disponible a través de descarga digital, es necesario tener también la anterior del espacio, por lo que si te apetece tenerla lo mejor sería que mirases el pack «SW Galaxies: Total Experience» que incluye el juego más las dos expansiones.

World of Warcraft
En ausencia

Llevo un tiempo jugando a «WoW» pero en verano me iré fuera y no tendré Internet.. ime va a dar algo! ¿Sabéis si perderé los personajes al no renovar la suscripción? ■ *Maimónides*

En principio no los perderás. Blizzard garantiza que los personajes de las cuentas inactivas no serán borrados al menos en seis meses. A partir de ese momento, no es seguro que los eliminen, pero lo harán si necesitan más espacio en sus discos.

ROL

Phantasy Star Online
¿Cómo será en PC?

He leído que están preparando una conversión de «Phantasy Star Online» para PC y me gustaría saber qué sistema de juego utilizará. ¿Va a ser solamente multijugador o tendrá modo en solitario como los de GameCube? ■ *EduAlfonso Carrillo*



Lo cierto es que Sega lleva desde 2002 intentando lanzar traspasar su franquicia al PC, pero hasta el momento se había quedado todo en intentos. Por suerte, ahora está a punto de salir la versión «Blue Burst» y, aparte, están desarrollando «Phantasy Star Universe», que en pocos meses podríamos tenerlo e incluirá un modo online a cambio de una cuota mensual. Por ahora, no te pierdas la demo de «Phantasy Star Online: Blue Burst». La tienes en el DVD de Micromanía de este mismo mes.

¿Habrá continuación?

Mundodisco
Un universo por completar

Soy un incondicional de la saga «Mundodisco» pero el último juego salió hace tiempo y, desde entonces, no he oído ni visto nada sobre una continuación. ¿Hay algún otro en desarrollo? ■ *Marcos Ramírez*



De momento, no hay anunciado ninguna nueva entrega de «Mundodisco» para PC o consolas, pero la compañía Blue Sphere Games está desarrollando varios juegos para móviles basados en esta exitosa saga de libros, el primero de los cuales saldrá en octubre. Tienes más información en: ***www.bluespheregames.com***

SIMULACIÓN

Futuro del género
A la expectativa

Hace un año, después del E3 se habían anunciado unos cuantos juegos de simulación, pero este año no han aparecido novedades... ¿Con qué vamos a jugar en 2006 y 2007? ■ *Penitente*

Es cierto que hay pocas novedades este año pero ten en cuenta que acaban de salir dos grandes del género: «Silent Hunter III» y «X-Plane V. 8.0». Hay juegos de simulación en desarrollo, sí. Pero como se tratan de desarrollos difíciles y prolongados, han



sido anunciados hace tiempo. Por ejemplo, «BoBII. Wings of Victory», «The Battle of Britain» el simulador de lanchas «PT Boats: Knights of the Sea», «X3. Reunion» y un montón de expansiones... Tranquilo que habrá donde elegir.

VELOCIDAD

GTR FIA GT
Saltos en el sonido

Aunque el sonido en este juego es correcto cuando lo reproduzco por altavoces, al usar auriculares se aprecian unos chasquidos bastante molestos y además hay un efecto de sonido enlatado. ¿Hay forma de solucionarlo? ■ *Antonio Laredo*



Este juego utiliza la tecnología Miles Sound System como motor de audio, pero los controladores que instala el juego están muy anticuados, así que puedes sustituirlos manualmente por otros más recientes, que mejorarán la calidad del sonido y evitarán los chasquidos. Para ello, descarga el software Miles Sound System desde la página web: ***www.radgametools.com/mssdown.htm*** e instala el programa. Entra en el directorio donde se ha instalado y copia los archivos "mss32.dll" y "mssmp3.api" para luego pegarlos en el directorio raíz del juego, sustituyendo a los originales.

Moto GP3
¿Cuándo sale?

Creo que se está preparando una versión de Moto GP3 para compatibles, pero ¿podríais decirme cuándo está prevista la fecha de publicación, sus características y si ya tiene página web para apuntarse a una lista de correo? ■ *S-pike*



THQ mantiene la fecha prevista en septiembre de este año. Contará con la licencia oficial del campeonato Moto GP y la base de datos será la de la temporada actual. Por supuesto, ofrecerá modos multijugador online, su realización técnica invita a pensar en impresionantes gráficos.

Actualización de campeones



Top Spin
Los nuevos de la ATP

Hace unos meses disteis una dirección desde la que descargar archivos de jugadores ya creados, es decir, con todas las habilidades ya establecidas. Me he descargado unos cuantos, pero ¿podríais decirme cuál es la manera correcta de instalarlos? ■ *Ratzinger*

Estas en lo cierto, se trata de la web ***http://www.owa.ch/topspin/player_creations.php***. En ella puedes descargar tenistas ya creados por otros jugones de «Top Spin». Para instalarlos, toma nota del nombre del jugador y del archivo descargado. Luego, entra en el juego y crea un nuevo jugador con ese nombre. Guárdalo y sal del programa. A continuación, descomprime el archivo descargado y copia todos los ficheros en la carpeta con el nombre del jugador que estarán dentro de la carpeta "U" del directorio raíz del juego.

Si tienes alguna duda, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a lacomunidad@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

1989
LLEGA LA ERA DEL PC

Considerados durante años máquinas para trabajar o estudiar, los compatibles irrumpen en el mundo de los videojuegos. Más versátiles y ampliables, la fiebre del PC da lugar a un camino repleto de éxitos hasta nuestros días.

A lo largo de la intensa Historia de los Videojuegos, han tenido lugar varias etapas de transición: unos años de incertidumbre en los que una vieja generación de máquinas se extingue y otra comienza a despegar. Los "PCeros" llevamos veinte años con el mismo ordenador, aunque nuestros procesadores y tarjetas gráficas en



▶ Michel Fútbol Máster. Dinamic

nada se parezcan a los que se instalaban hace 15 años. Pero, a nuestra manera, los juegos para PC también han vivido varias etapas de transición al migrar de MS DOS a Windows o al dar el salto a la aceleración 3D. El caso es que, en 1989, los videojuegos pasaban por una época de incertidumbre similar a la que viven ahora las consolas, con PS2, Xbox y GameCube que se apartan para dar la paso a Xbox 360, PS3 y Nintendo Revolution. Hace 15 años eran los ordenadores de 8 bit los que nos decían adiós, dando el relevo al Commodore Amiga, el Atari ST, y un nuevo rival: el PC. Aunque los compatibles existían desde hacía tiempo, en 1989 comienzan a bajar de precio y a entrar en los hogares, con la "excusa" de que ayudan en los estudios. Así se vendieron millones en todo el mundo y, claro, como las compañías de videojuegos huelen el dinero hasta en la Luna, comenzaron a convertir sus éxitos al PC, e incluso a crear juegos exclusivos para esta nueva plataforma.

SIN IDEAS PARA LOS 8 BIT

Las máquinas de 8 bit tecnológicamente ya habían dado de sí todo lo que podían. Por eso las compañías se dedicaron a realizar conversiones de recreativas, de películas y de deportes. Nada hay de malo en ello, salvo que muchos eran juegos mediocres que sólo aprovechaban su título para captar la atención.


▶ Viaje al Centro de la Tierra. Topo Soft

«Perico Delgado Maillot Amarillo» y «Michel Fútbol Master» de Dinamic, «Emilio Butragueño 2» de Ocean y «Drazen Petrovic Basket» de Topo se vendie- ▶▶

¿Sabías que...

... «La Aventura Original» de AD era un "remake" de una aventura conversacional, considerada el primer juego de ordenador?



Micromanía 20 años 1985-2005

Los primeros de una nueva especie

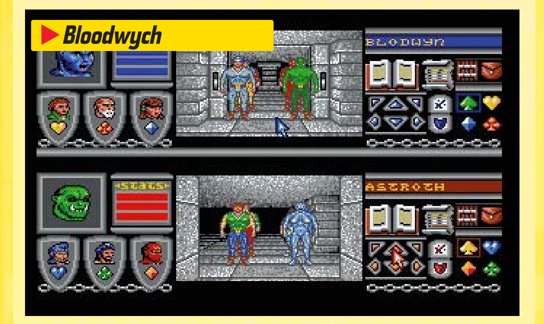
BLOODWYCH Y POPULOUS

La tecnología nunca es garantía de buenos juegos... pero no cabe duda de que ayuda bastante. A medida que aumenta la potencia del procesador y la memoria surgen nuevos géneros en PC, más complejos y absorbentes.

BLOODWYCH

1989 · Imageworks · Máquinas de 8 y 16 bit

LOS JUEGOS DE ROL son tan antiguos como los ordenadores, pero los primeros eran muy complejos y tenían gráficos muy primitivos. «Bloodwych» fue el primer juego de rol que alcanzó la fama en España, abriendo el camino a la saga «Ultima» y a títulos más recientes como «Baldur's Gate». Causó furor en su momento, gracias al modo cooperativo de dos jugadores a pantalla partida y la posibilidad de manejar a varios personajes, cada uno con sus propios atributos.


Bloodwych


Populous

POPULOUS

1989 · Bullfrog · Amiga, Atari, PC, SNES, Master System, PSX

DESDE QUE SE INVENTARON LOS VIDEOJUEGOS los juegoadictos hemos sido héroes de acción, pilotos, deportistas e incluso ladrones de guante blanco. Pero entonces llegó Peter Molyneux y nos propuso ser dioses. Y los videojuegos ya no volvieron a ser lo mismo. «Populous» nos ponía en la piel de un ser sobrenatural que debía ayudar a una tribu a construir casas y conquistar territorios. Dio lugar a un género cuyas bases siguen vigentes en los juegos de estrategia.

CURIOSIDADES



MCM era una de las distribuidoras de juegos más importantes de los años ochenta y su nombre es, posiblemente, el menos humilde de que se conoce: Mejor Compañía del Mundo (MCM).



El ligón más famoso de la Historia también probó suerte en los ordenadores con el juego «Casanova». Se trataba de una divertida vídeo-aventura que fue creada por la compañía española Iber Soft.

En una época en la que los videojuegos buscaban el realismo, «Zany Golf» logró ser un éxito de ventas arriesgándose con sus originales "extravagancias": hoyos que se mueven, ventiladores, pinballs...





«SpeedBall» era un juego difícil de vender: inadie quería publicar una mezcla de balonmano y rugby futurista! Pero fue todo un éxito y supuso la consagración de The Bitmap Brothers.

Más allá de los juegos

CONVERSIONES DE PELÍCULAS

La historia interminable

Cuando las tormentas de ideas sólo producen chaparrones de frustraciones, siempre queda un clavo ardiente al que agarrarse: las conversiones de películas. Una solución tan vieja como socorrida...



SI NOS PONEMOS EN EL LUGAR de las compañías de soft, hay que reconocer que programar un juego basado en una película de éxito es todo un chollo: así, por el morro –previo pago de la licencia, claro–, ya tienes la publicidad, el argumento, los personajes y una parte del desarrollo. Pero, claro, luego es necesario que no decepcione... En 1989 se presentó una avalancha de conversiones, la mayoría de ellas arcades que no estaban mal, pero que no consiguieron dejar huella.

SCHWARZENEGGER Y SPIELBERG se llevaron la palma con dos juegos cada uno: «Perseguido» de Grandslam y «Red Heat» de Ocean, el primero, y «Tiburón» de Screen 7 e «Indiana Jones y la Última Cruzada» de US Gold, el segundo. La cartelera del año se completó con juegos como «Robocop», «Batman», «Los Intocables», «Rambo III»...

PIONEROS

PSYGNOSIS

Los reyes en 16 bit

Se dice que una compañía alcanza la cumbre cuando sus juegos contribuyen a vender las máquinas para las que fueron diseñados. Pues nadie vendió más ordenadores Amiga que Psygnosis.

- **FUNDADA EN LIVERPOOL EN 1984,** comenzó desarrollando arcades para 8 bit, hasta que sorprendió al mundo con sus juegos de Amiga, mucho mejores que los de la competencia: «Menace» y «Blood Money» (1989), eran mejores que muchas recreativas.
- **«SHADOW OF THE BEAST»** fue su mayor éxito de 16 bit. Sus diez niveles de scroll y enemigos que ocupaban toda la pantalla eran algo nunca visto en 1989. En PC, Psygnosis dejó huella con sus sagas «Lemmings» (1990) y «Mundodisco» (1995).
- **EN 1993 FUE ADQUIRIDA POR SONY,** ayudando a popularizar la consola PlayStation con los arcades de carreras «Wipeout», «Destruction Derby» y «Fórmula 1».
- **EN 1998 EIDOS COMPRÓ LA DIVISIÓN EUROPEA,** que se separó de la americana y terminó con la desaparición de la compañía, absorbida por sus respectivas propietarias aunque no como estudio de desarrollo. Sus juegos perdurarán en la memoria de los fans.



Bajo el sello de Psygnosis han seguido creándose juegos como «Lemmings X-mas».



Shadow of... 2 (1990)


Lemmings (1990)



Mundodisco 2 (1996)

Retromanía

¿Sabías que...

...Dino Dini, creador de «Kick Off», era capaz de programar mentalmente, imaginando las líneas de código en su cabeza? Después las tecleaba a toda velocidad... ¡¡Y funcionaban!!



▶▶ ron bien, pero no estaban a la altura de sus nombres. Por fortuna, otros juegos españoles sí alcanzaron la calidad suficiente para pasar a la historia. Es el caso de «Gonzzalezz», «Ulises» y «Livingstone Supongo 2» de Ópera, tres originales arcades; «Rescate Atlántida», «AMC» y «After the War» de Dinamic, juegos de acción con calidad de recreativa; y «Viaje al Centro de la Tierra» de Topo, una ambiciosa videoaventura que aprovechaba las posibilidades de las máquinas de 16 bit. Dinamic también comenzó a convertir sus éxitos, como «Navy Moves», al PC, Atari y Amiga.

RECREATIVAS DE LUJO

1989 puede presumir de haber estrenado algunas de las mejores conversiones de recreativas de la historia. «Pacmanía» de Grandslam, una versión revisada del "comecocos"; «Double Dragon» de Melbourne House,

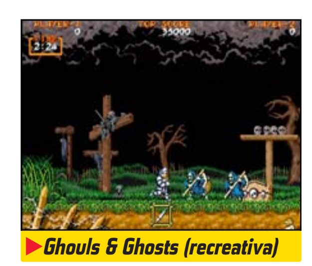


▶ *Afterburner (recreativa)*

un genial arcade de peleas; «R-Type» y «Afterburner» de Activision, dos de los mejores arcades de todos los tiempos; «The New Zealand Story» de Ocean, entrañable plataformas protagonizado por un kiwi; «Strider», un espectacular arcade recordado por las enormes cuchillas que el protagonista usaba para derrotar a los rusos; y el inimitable arcade de plataformas «Ghouls & Ghosts» de US Gold, precursor de los juegos de terror.

DIAMANTES EN BRUTO

En el otro lado de la balanza, las máquinas de 16 bit ofrecen un panorama muy distinto. Se inauguran los sellos de software a bajo precio, como 16 Blitz, y se



▶ *Ghouls & Ghosts (recreativa)*

lanzan juegos que rompen esquemas y descubren nuevos géneros. «Kick Off» de Anco, y sus continuaciones, están considerados la mejor serie de juegos de fútbol en 2D de la Historia. Creada por Dino Dini, –genial programador que dedicó toda su carrera a este deporte– con títulos como «Player Manager» o «Goal!», era el primer juego en el que el balón no se pegaba al los jugadores: había que avanzar a base de toques, como en el fútbol real.

Otro bombazo fue «Populous», el primer simulador de dioses. Nos invitaba a encarnar a un ser con poderes devastadores y una legión de seguidores a sus espaldas.

Los juegos para PC comienzan a destacar, al presentar técnicas revolucionarias en 3D, aplicadas a simuladores como «Starglider 2», de Rainbird, «Flight Simulator 3.0» de Microsoft, y el mejor juego de billar de la época, «3D Pool». Mientras, Electronic Arts, –que llevaba desde 1982 vendiendo juegos para los ordenadores americanos– arranca su expansión mundial con la versión PC de «Battle Chess», una genial juego



▶ *Battle Chess*

ajedrez animado. Es el principio de toda una avalancha de juegos para PC, –que toma el protagonismo– y se multiplicará en años venideros. ■ **J.A.P.**

LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

El Retro-TOP

LO MEJOR DE UNA DÉCADA

1989 · RECREATIVAS, 16 BIT Y PC

El año 1989 es recordado por gran cantidad de juegos deportivos y por las conversiones de películas y recreativas. La originalidad parecía desterrada, hasta que compañías como Bullfrog, Psygnosis o Anco demostraron que, si se aprovechaban las cualidades técnicas de las máquinas de 16 bit, se podían crear nuevos géneros, mejorar la calidad gráfica, o depurar la jugabilidad de las conversiones deportivas. Muchos de los éxitos actuales aún utilizan conceptos vistos por vez primera en los siguientes juegos. ¡Inimitables!



▲ **KICK OFF.** La vista área y el sistema de juego basado en dar "pataditas" al balón, revolucionaron los juegos de fútbol.

Antes... y ahora

RETURN OF THE JEDI VS REPUBLIC COMMANDO

DOMARK · 1989 · RECREATIVAS, MÁQUINAS DE 8 Y 16 BIT

Aunque la recreativa fue diseñada por Atari en 1984, la conversión a ordenadores no llegó a España hasta 1989. Se trataba de un arcade con perspectiva aérea y sencillos gráficos en 2D que reflejaban tres escenas culminantes de la película: la persecución de "speeders", la lucha de los ewoks contra las tropas del Imperio, y la destrucción de la Estrella de la Muerte, pilotando el Halcón Milenario. Los tres niveles eran un poco limitados y se repetían con mayor dificultad, hasta que te quedabas sin vidas.



¿QUÉ LE FALTABA?
Mayor variedad en las misiones y que los gráficos se parecieran más a los de las películas.

LUCASARTS · 2005 · PC, Xbox



Hay que ver cómo han cambiado los juegos de "Star Wars" en 16 años. Ahora es la propia compañía de videojuegos de George Lucas la que se encarga de todo, con ayuda de IL&M y Skywalker Sound. Ya no se lleva eso de clonar las escenas de la película y se buscan nuevas historias paralelas protagonizadas por personajes secundarios. La libertad de movimientos es total, gracias al potente motor 3D. La música y el sonido en 5.1 te hacen sentir dentro de las películas. ¡Y además puedes patear algunos traseros compitiendo contra tus amigos en Internet!

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS?
Era una pasada encontrarte con una recreativa decorada con las imágenes de Star Wars.

Hechos para recordar...

VISIONES DEL FUTURO

TRADICIONALMENTE, EN EUROPA SIEMPRE SOMOS LOS ÚLTIMOS cuando se trata de tecnología y tardamos aún más en materia de consolas o videojuegos, que suelen venir de Estados Unidos y Japón. Menos mal que entonces podíamos suavizar la espera recurriendo al software nacional... O a las ferias, escaparates que, en los ochenta, se celebraban en Europa pero que, por desgracia, hoy han desaparecido.



▲ **«RED STORM RISING», –un simulador naval de Microprose– fue uno de los primeros juegos basados en las novelas de Tom Clancy, cuyo sello se mantiene hoy en la serie «Splinter Cell».**



Ideas y géneros nuevos toman forma en PC



▲ POPULOUS. Uno de los juegos más influyentes de la Historia. Gracias a él, Peter Molyneux entró en la leyenda.



▲ SHADOW OF THE BEAST. Era el juego más espectacular del momento y muchos Amiga se vendieron gracias a él.



▲ FLIGHT SIMULATOR 3.0. El simulador más completo de los ochenta presentaba revolucionarios gráficos en 3D.

La polémica

¿VIDEOJUEGOS O MARKETING?

Cualquier idea es válida para crear un videojuego: ¿Deportistas? De acuerdo. ¿Héroes cinematográficos? Muy lógico. ¿Cantantes pechugonas? Hmmm...

«SABRINA» fue un juego de la compañía española Iber Soft protagonizado por la cantante italiana, famosa por dejar "escapar" un pecho en plena actuación en Televisión Española. En el juego tenías que ayudar a la protagonista a ir desde el aeropuerto al estudio, esquivando a los fans y las viejas escandalizadas. Absurdo y aburrido. El juego incluía una cinta con sus canciones más populares.

TOI ACID GAME, también de Iber, nos ponía en la piel de los famosos muñequitos Toi que arrasaban en los ochenta: "Toi aburrio", "Toi contento"... ¿Los recuerdas? El caso es que se trataba de una genial videoaventura dotada de unos gráficos de gran calidad, en la que el protagonista, Toi, tenía que rescatar a su novia, raptada por Dr. Acid.

MOONWALKER de US Gold estaba basado en el famoso largometraje musical de Michael Jackson –del que incluso existía una recreativa. Utilizando sus peculiares movimientos de baile como arma, Jackson tenía que superar varios niveles inspirados en sus canciones, dando lugar a un mediocre arcade que pasó sin pena ni gloria por los ordenadores.





▲ EN JAPÓN LA TECNOLOGÍA iba por delante y allí disfrutaban ya con las consolas Megadrive de Sega y Gameboy de Nintendo. A Europa no llegaron hasta el año siguiente.



▲ LA PERSONAL COMPUTER SHOW de Londres era la mayor feria de videojuegos de Europa. Dinamic fue la única representante del software español que acudió a exhibir sus juegos.



▲ ¡UN CULEBRÓN! Ed Catmul, Loren Carpenter y Alvy Smith eran programadores de Games Group, compañía de George Lucas. Steve Jobs, fundador de Apple, los contrató para crear Pixar.



▲ EN 1989, DOS PERSONAJES DEL CÓMIC nacional saltaron al PC en forma de juego: «Mot» de Ópera, mezcla de arcade y aventura, y «Jabato» de AD, una aventura conversacional.

CLAVES DEL AÑO 1989

«Emmanuelle», una aventura de Cocktel Vision basada en la película de culto, fue uno de los primeros juegos eróticos que alcanzó repercusión más allá de los clásicos "strip-poker". A partir de ahí, los juegos no eran sólo para chavales.



En 1989 se presentaron los primeros ordenadores para ciegos. Fueron desarrollados por el Nacional Westminster Bank, para ayudar a sus empleados, e incorporaban un sintetizador para la voz.



La Computer Game Developers Conference reunía a los programadores de la época: se juntaban en un hotel, acudían disfrazados, se hinchaban a pizza y hasta compartían conocimientos y técnicas de programación.

Lo más nuevo

Aquí te presentamos el hardware más interesante para mejorar tu PC, las últimas novedades en periféricos para juegos y también, porqué no, los gadgets más curiosos y útiles para que estés al día.

Creative GameStar

Dales fuerte

- CÁMARA WEB INTERACTIVA ➲ 39,90 €
- Más información: Creative. ➲ *http://es.europe.creative.com*

Sí, los juegos de acción 3D están muy bien para desahogarse pero, ¿no sientes alguna vez la necesidad de levantarte de la silla y moverte como si realmente fueras el personaje? Bueno, pues ya puedes dar rienda suelta a tus deseos de marcha con este ingenioso pack denominado **GameStar**. Está compuesto por una cámara web **Creative WebCam Instant** con **software de detección de movimientos** para interacción con los juegos incluidos, que han sido desarrollados por **EyeGames**. Claro está que hablamos de juegos sencillos en 2D de baloncesto, de lucha o voleyball. Pero, con el añadido de la interacción física, resultan tremendamente divertidos y es sorprendente lo que engancha vernos trasladados a la pantalla y ver que nuestra figura virtual responde a nuestros movimientos reales.

El sistema **GameStar captura en tiempo real** nuestras acciones con brazos y piernas y los transfiere al entorno del juego en forma de patadas de kárate, mates de baloncesto o cualquier otra acción del juego, como romper burbujas. La instalación del sistema es cuestión de segundos gracias a la **conexión USB** y la configuración, que es tremendamente sencilla.

Respecto a la propia WebCam Instant es la solución ideal para videoconferencia por su facilidad de uso y la compatibilidad total con los programas de mensajería y chat más populares. Ofrece, por tanto, una funcionalidad adicional y totalmente compatible con la de juego. El Pack contiene una **decena de juegos** con temáticas de lo más variado, de manera que resulta recomendable para usuarios de prácticamente todos los gustos y edades. ■





▲ Webcam y juegos con detección de movimiento para mover el esqueleto frente a tu PC.

LAS CLAVES
- Sistema de detección de movimientos para juegos interactivos.
- Diez juegos con temáticas variadas para todas las edades.
- Variedad y precisión en la captura de movimientos.
- Sencillo de instalar y fácil de usar.

INTERÉS



Saitek Gaming Keyboard

El arma definitiva

- TECLADO DE GAMA ALTA ➲ Precio: A consultar
- Más información: Corporate PC ➲ *www.corporate-pc.com*

Vale, ya sabemos que eres un fanático de los juegos de acción 3D y los ojos se te han ido al módulo separado con un pad de nueve botones de este teclado creado por Saitek para jugones como tú. Sí, se puede programar con el **software de asignación de controles**, y así podrás olvidarte de las teclas WASD y usar los botones de este pequeño pad para no tener que andar moviendo todo el teclado. Tampoco te olvides que el teclado tiene un diseño para presumir y sus **104 teclas** tienen una pulsación ideal para controlar con gran precisión las acciones de cualquier juego. Y la guinda es la **retroiluminación en un tono azul** de intensidad ajustable. ■



▲ Los reposamuñecas completan la perfecta ergonomía de este teclado para juegos de acción 3D.

LAS CLAVES
- Módulo de nueve botones con 27 funciones asignables.
- Teclado con pulsación precisa.
- Retroiluminación ajustable.

INTERÉS

Altec Lansing VS315IR

La delgada línea acústica

- ALTAVOCES MULTICANAL GAMA MEDIA ➲ Precio 89,90 €
- Más información: Memtec Ibérica. ➲ Tel: 93 488 19 83.

Con un diseño **extraplano** que viene que ni pintado si tienes un **monitor TFT**, este conjunto de **altavoces multicanal 5.1** hace gala de la excelente calidad de sonido de los sistemas de Altec Lansing. Realmente sorprende la fuerza y naturalidad de la escena acústica que generan, a pesar de contar con una modesta potencia de 5W por canal para los satélites, 10W para el canal central y 20W para el subwoofer. Disponen de **mando a distancia** por infrarrojos y de un módulo para controlar el volumen de cada canal. ■



▲ No hay muchos altavoces más estilizados y compactos que este conjunto 5.1

LAS CLAVES
- Diseño plano.
- Notable calidad de sonido.
- Conexión para auriculares.
- Mando a distancia por infrarrojos.

INTERÉS

Benq DW1625

Tus DVD con cara bonita

➲ REGRABADORA DVD ➲ Precio: 94 €
➲ Más información: Benq ➲ *www.benq.es* ➲ Tel: 993 556 08 00

Se acabaron los tiempos de tus discos CD o DVD con las carátulas con pegatinas que se despegan o los títulos garabateados, porque esta regrabadora DVD de Benq dispone de la tecnología **"LightScribe Direct Disc Labeling"**, desarrollada por HP, que usa el propio **láser de grabación para serigrafiar sobre el disco** las imágenes o el texto de la etiqueta que diseñemos con el **software de edición incluido**, que resulta sencillo incluso para los más novatos.
El único requisito para disfrutar de este invento es utilizar **discos que soporten esta tecnología**, puesto que la capa superior debe ser de un material especial que cambia de color e intensidad al contacto con el láser. Así, el modo de uso es tan sencillo como proceder a la grabación de datos de la misma forma que siempre y, una vez concluida, darle la vuelta al disco, entrar en el programa de etiquetado para realizar la carátula –aunque ya hay muchas realmente chulas en Internet– y activar la función LightScribe para que el láser grabe el etiquetado sobre la parte superior del disco.
Respecto a las prestaciones de la regrabadora, graba **DVD+R de doble capa**, mientras que con discos de una capa alcanza una velocidad de **grabación de 16X**, la misma a la que es capaz de leer los discos DVD. ■



Ya no perderás los DVD por no etiquetarlos a mano. ▶

LAS CLAVES

- Etiquetado de los discos con láser.
- Incluye el software para personalizar las etiquetas.
- Necesita discos compatibles con la tecnología "LightScribe".
- Graba discos DVD de doble capa.

INTERÉS



▲ Por fin puedes hacerte con lo último en aceleración 3D con compatibilidad AGP.

Razer Viper 1000

Gráficos termonucleares

➲ TARJETA GRÁFICA DE GAMA ALTA ➲ 479 €
➲ Más información: SapphireTech ➲ *www.sapphiretech.com*

Puede que quieras actualizar tu tarjeta gráfica por una aceleradora 3D de última generación, pero con este invento del PCI Express tendrías que cambiar de placa base, y eso ya son palabras mayores. Nada, no te preocupes, que los ingenieros de Sapphire han pensado en los que estamos muy contentos con nuestra **placa base AGP** y han conseguido integrar el más moderno procesador gráfico de ATI, **el Radeon X850**, pero bajo arquitectura **AGP8X**. Recordemos que esta GPU ofrece el **máximo rendimiento en 3D** gracias a sus 16 canales paralelos para renderizado de píxeles y 6 canales paralelos de renderizado de vértices. Dispone de **256 MB** de la memoria gráfica más rápida. ■

LAS CLAVES

- Procesador gráfico de vanguardia bajo AGP8X.
- Permite jugar a tope con los juegos más exigentes.
- 256 MB de memoria.

INTERÉS



Philips SHG 8050

Sonido para ti solo

➲ AURICULARES 2.1. ➲ Precio: 69,99 €
➲ Más información: Philips ➲ *www.philips.es*

Con un diseño que se ha llevado el **premio a la innovación** en el CES de este año, estos auriculares de Philips se ajustan de maravilla y evitan las molestias y el cansancio típicos de estos dispositivos. Disponen de una **unidad interna de refuerzo** de graves que vibra al son de las explosiones e impactos de envergadura para que sientas como nunca el **realismo acústico** del entorno 3D. Además, ambas unidades hacen gala de un sonido estudiado para responder a la gama de frecuencias típica de los efectos de sonido de los juegos. ■



▲ Ergonomía y sistema plegable son sus mejores virtudes.

LAS CLAVES

- Muy cómodos y no cansa llevarlos puestos durante horas.
- Sonido de alta calidad con vibración de graves.

INTERÉS

SpeedLink StormTrooper

Control total

➲ GAMEPAD GAMA MEDIA ➲ 18.90 €
➲ Más información: SpeedLink ➲ *www.4frags.com*

Un gamepad con un diseño moderno que no desentonará en los escritorios a la moda de las transparencias. Y tampoco se queda corto en funcionalidad. Cuenta con un **D-Pad** de ocho direcciones de gran precisión en las diagonales, **dos palancas analógicas y 12 botones programables**. Dispone también de efectos de **respuesta de fuerza** (Force Feedback) a modo de vibración para aumentar el realismo en el control de los simuladores deportivos. Por supuesto, cuenta con una ventaja adicional si eres un jugador habitual de consola y es que te harás enseguida al mando. Se conecta al PC mediante USB. ■



▲ La distribución como en el mando de PS2 es ideal para juegos deportivos.

LAS CLAVES

- Dos palancas analógicas y 12 botones
- Buena relación calidad-precio
- Diseño innovador.
- Respuesta de fuerza.

INTERÉS

Guía de compras

La única selección pensada por y para los jugadores de PC

En nuestra Guía de compras le seguimos la pista a las novedades de hardware más interesantes, para que estés al día y puedas elegir lo que más te conviene.

Recomendado Micromanía

Alternativas

Placas base

ABIT Fatal1ty AN8 SLI• De fatal no tiene nada

189 € Más información: Abit www2.abit.com.tw/pag

Por fin ha llegado el chipset nVidia nForce4 para Athlon64 con socket 939 y soporte SLI para instalar dos tarjetas gráficas, dirigida a "overclockers". Cuenta con el sistema de refrigeración Q-OTES y con un display de control de temperaturas. Dispone además de controladora Serial ATA para instalar discos duros en RAID a 3 GB/s y del sistema de sonido AudioMax con configuración 7.1 multicanal.



ASUS P5ND2-SLI Deluxe

219 € Mas información: ASUS http://es.asus.com

Los usuarios de Pentium 4 ya pueden acceder al modo SLI con esta placa base con chipset nVidia nForce 4. Además, integra sonido 7.1, controladora SATA RAID y cortafuegos por hardware.



Aopen S760GXm-S

85 € Más información: Aopen http://spain.aopen.com.tw/

La placa base ideal pensando en el ahorro pues cuenta con el chipset SIS 760GX, con aceleradora 3D integrada y que no desmerece en prestaciones frente al nForce4 o el VIAK8T890.



Procesador

AMD Athlon 64 3700+ San Diego • Disfruta ya de los 64 bit

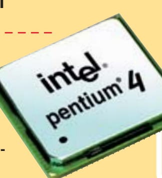
339 € Más información: AMD www.amd.com

Nueva generación de Athlon 64 con el núcleo "San Diego", fabricado en proceso de 90 nanómetros y con la novedad del incremento de la caché L2 hasta 1MB. WindowsXP 64bit ya está disponible y también la versión para Athlon64 de «Far-Cry», mientras que otros títulos también han anunciado versiones que harán un uso intensivo de los 64 bit. Un procesador que marca un salto tecnológico real y no sólo más velocidad.

Intel Pentium 4 650 3.4 GHz

399 € Más info.: Intel www.intel.com

La nueva era de los procesadores Pentium 4, llega con las series 600, que incorporan instrucciones de 64 bit para operar en el estándar futuro de la informática doméstica.



AMD Sempron +3100

90 € Más info.: AMD www.amd.com

AMD ataca el segmento básico de procesadores con el nuevo Sempron, que sustituye al veterano Athlon XP. Está fabricado en proceso de 0.13 micras y ha sido dotado de 256 KB de caché L2 a la velocidad del núcleo con un FSB de 166 MHz.

Tarjeta Gráfica

MSI NX6800TD256 • Expresamente rápida

299 € Más información: MSI www.msi-es.com

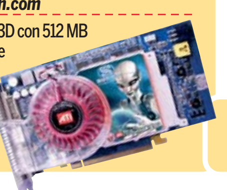
Con su procesador gráfico GeForce 6800, 256 MB de memoria gráfica y arquitectura PCI Express esta aceleradora 3D permite estar a la última en prestaciones y efectos 3D. Soporta por hardware el avanzado motor de sombreado "Shader Model 3.0" de DirectX9.0c que tan espectaculares resultados ofrece en «Far-Cry» con el parche 1.3.



Sapphire RadeonX800XL512

580 € Mas información: SapphireTech www.sapphiretech.com

La primera aceleradora 3D con 512 MB de memoria GDDR3, que con el procesador Radeon X850XT la convierten en una central de proceso de entornos 3D sin igual.



ASUS Extreme N6200TC 256

64 € Más información: ASUS http://es.asus.com

Dispone de 256 MB de memoria gráfica con tecnología TurboCaché de nVidia que aumenta la velocidad de acceso a la memoria gráfica del procesador GeForce 6200. Soporta DirectX9.0c

Tarjeta de sonido





SB Audigy 2 ZS • Nada suena mejor

85 € Más información: Creative http://es.europe.creative.com

Esta tarjeta de sonido sigue teniendo un precio muy atractivo, que la hace ideal para acceder a las máximas prestaciones en audio 3D, con 64 canales simultáneos bajo DirectSound3D y EAX Advanced HD. Logra un 7.1 muy realista. Está certificada THX y el sonido da una resolución de 24 bit a 96 KHz. Incluye los títulos «T.R.: El Ángel de la Oscuridad» y «Raven Shield».

SoundBlaster Audigy 4 Pro

269 € Más información: Creative http://es.europe.creative.com

Si buscas la excelencia de la certificación THX y el audio 3D multicanal 7.1, avanzado, este modelo es el tuyo, con el primer chip de sonido que trata el audio a 32 bit. Soporta el último EAX Advanced HD 4.0.



Gainward Hollywood Home 7.1

37 € Más información: Gainward www.gainward.net

Una ganga con el chip VIA Envy 24 que permite acceder al formato multicanal 7.1 sin renunciar en absoluto a la calidad de procesamiento a 24bit/96 KHz. Compatible con todo tipo de sonido 3D.

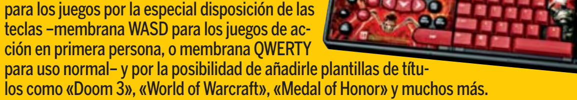


Teclado y ratón

Zboard • Un teclado para cada juego

56,90 € (+25 por plantilla) Info.: Zboard http://www.proximedia.com/local/03014887/

Un teclado con membrana intercambiable creado para los juegos por la especial disposición de las teclas –membrana WASD para los juegos de acción en primera persona, o membrana QWERTY para uso normal– y por la posibilidad de añadirle plantillas de títulos como «Doom 3», «World of Warcraft», «Medal of Honor» y muchos más.



Raptor Gaming M2

56,90 € Más información: Raptor Gaming (CoolMod) www.coolmod.com

Un ratón revolucionario con su sensibilidad de 2400dpi y diseñado por los "gamers" para arrasar en los FPS gracias a su extraordinaria velocidad y precisión. Cuenta con 8 botones y se puede lastrar el peso.



Logitech MX518

69,90 € Más información: Logitech www.logitech.com

Este ratón óptico ha sido creado por Logitech pensando en su uso con los juegos de acción 3D, pues su sensor óptico llega a alcanzar los 1600 dpi y procesa datos a 5.8 megapíxeles por segundo. ¡Es rápido!



Altavoces

Creative Inspire T7900 • La caja de los truenos

109 € Más información: Creative http://es.europe.creative.com

Para sacar partido de las tarjetas de sonido 7.1 hay que instalar un conjunto de altavoces del mismo formato, como este modelo de Creative, que destaca por incorporar el diseño de dos vías separadas –tweeter y cono de medios– en los tres altavoces frontales, lo que aumenta notablemente la calidad de sonido.

Creative GigaWorks S750

430 € Más info.: Creative http://es.europe.creative.com

Con certificación THX estamos ante el rey del segmento. Un conjunto 7.1 con una potencia de 70W por canal y 210W para el subwoofer. Sonido a la altura de la gama de alta fidelidad.

TEAC PowerMAX HP10

44 € Más información: Alternate www.alternate.es

Auriculares con el mejor sonido 5.1 que incorpora unidades independientes para los canales frontales, central, traseros y subwoofer. Su calidad está garantizada y dispone de caja de amplificación externa con todas las conexiones a la tarjeta de sonido.



¿Está al día tu PC?

Actualizar tu PC puede convertirse en una locura. No te dejes abrumar por los nombres y prestaciones de los productos. Para ello los hemos clasificado en tres categorías. Todo bien claro, ¿no? ¿Cuál es la tuya?

PC a la última

Lo más potente que puedes encontrar si quieres convertir tu PC en la máquina definitiva. Para jugar a tope con los videojuegos más exigentes.

Componente	Presupuesto
Placa base: Con chipset Intel 955X	190 €
Procesador: Pentium 4 840 4 GHz Ext. Edition	900 €
RAM: 2048 MB DDR2 667 MHz	650 €
Tarjeta gráfica: 2 tarjetas GeForce 6800 Ultra en modo SLI	1.400 €
Tarjeta de sonido: Creative SB Audigy 4 Pro	269 €
Disco duro: 2 discos Serial ATA/150 en modo RAID	380 €
Lector DVD: MSI XA52P Serial ATA	49 €
Grabadora: Plextor 716 Serial ATA	149 €
Monitor: LG L3020. TFT 30" 16/9	1.799 €
Altavoces: Creative Gigaworks S750	430 €
Ratón y teclado: Zboard + RaptorM2 Gaming	169 €
Periféricos: Logitech MOMO Racing	124 €
TOTAL	6.509 €

Selección Micromanía

Aquí te detallamos los componentes que configuran el equipo por el que nosotros optaríamos. Esta es nuestra recomendación.

Componente	Presupuesto
Placa base: Abit Fatal1ty AN8SLI	189 €
Procesador: Athlon 64 3700+ "San Diego"	264 €
RAM: 2048 MB de memoria DDR a 400 MHz	220 €
Tarjeta gráfica: MSI NX6800TD256	299 €
Tarjeta de sonido: SoundBlaster Audigy 2 ZS	59 €
Disco duro: Western Digital Caviar SE WD1600JD	69 €
Lector DVD: MSI XA52P Serial ATA	49 €
Grabadora: MSI XA52P Serial ATA	149 €
Monitor: MSI XA52P Serial ATA	149 €
Altavoces: Creative Inspire T7900 5.1.	109 €
Ratón y teclado: Zboard + Razer Diamond	116 €
Periféricos: Thrustmaster Dual Trigger	20 €
Saitek X52 Flight Control System	99 €
Saitek R440	59 €
TOTAL	1.850€

Al día para jugar

La configuración básica para garantizar que los juegos te funcionarán con un mínimo de fluidez y un aceptable nivel de detalle.

Componente	Presupuesto
Placa base: Con chipsets nForce2 (AMD) o Intel865P	60 €
Procesador: AMD Sempron 3100+ o Celeron D 3300	60 €
RAM: 1024 MB de memoria DDR a 333 MHz	70 €
Tarjeta gráfica: chipsets NVIDIA GeForce 6200 o ATI Radeon X300	90 €
Tarjeta de sonido: PCI con aceleración sonido 3D	20 €
Disco duro: 80 GB Ultra/ATA 100	39 €
Lector DVD: DVD 10X	15 €
Grabadora: Grabación DVD-R a 4x	45 €
Monitor: CRT 17 pulgadas pantalla plana	115 €
Altavoces: Conjuntos 5.1	35 €
Ratón y teclado: Logitech Internet Pro	160€
Periféricos: Saitek P880 Dual GamePad	14 €
TOTAL	723 €

Recomendado Micromanía

Alternativas

Joystick

Saitek X52 • Pilota seguro y certero



99 € • Más información: Corporate PC
Tel: 93 263 48 18 • *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm*

Te sentirás como un auténtico piloto de caza de combate con este mando de control HOTAS, que dispone de palanca de vuelo de alta resistencia y centrado por muelle, acelerador con display gráfico para seleccionar la programación de controles, y acabado metálico de pulsadores y gatillos. Además, la iluminación de los botones es ideal para entornos con poca luz, como esa cabina que te has montado en tu habitación...

Thrustmaster Top Gun AfterBurner II

52 € • Más información: H. de Nostromo
http://www.hnostromo.com/



Asequible conjunto de palanca y acelerador HOTAS que se separan, para mayor comodidad. Ambos disponen de mecanismos de alta precisión y resistencia.

Speed Link BlackWidow Flighstick

33.90€
Más info.: 4frags
www.4frags.com

Un buen piloto necesita tener una palanca de aceleración separada, y esta palanca de vuelo cumple con todas las expectativas, incluyendo efectos Force Feedback.

Gamepad

Thrustmaster Dual Trigger Gamepad • El más deportivo

20 € • Más información: Herederos de Nostromo
www.hnostromo.com



Un gamepad asequible y completo con dos palancas analógicas para controlar los movimientos avanzados de «FIFA 2005» o «NBA Live 2005» al ofrecer gran precisión en los movimientos diagonales. Cuenta con 12 botones programables y dos gatillos progresivos que permiten ser más preciso al parar el potenciómetro de fuerza en disparos a puerta y pases al hueco. Y todo retroiluminado para jugar a oscuras.

Logitech Rumblepad II

24 € • Más información: Logitech
www.logitech.com

Gamepad con un D-Pad de gran precisión en las diagonales y dos motores con Force Feedback. Con 10 botones (6 frontales y 4 en los gatillos), es una gran opción para jugar con simuladores deportivos, como «FIFA 2005».

Saitek P3000 Wireless

39 € • Más información: Saitek
www.saitek.com



Con sus dos palancas analógicas y 10 botones programables, lo que más sorprende en este gamepad es el magnífico tacto de su D-Pad. La tecnología inalámbrica hace más cómoda su utilización con juegos deportivos y de acción.

Volante

Saitek R440 F. Feedback • Písale a fondo

59 € • Más información: Corporate PC
Tel: 93 263 48 18 • *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm*

Un conjunto de volante y pedales bien planificado, especialmente la base con los pedales anclados a un travesaño superior para que los "pisotones" sobre el acelerador y el freno sean más realistas permitiendo realizar maniobras de punta-tacón, amén de reducir la fatiga. Tiene sensores digitales ópticos y motores Force Feedback de última generación con soporte de tecnología Immersion TouchSense.

Logitech MOMO Racing

124 € • Más información: Logitech
Tel: 91 375 33 68 • *www.logitech.com*



Aún más asequible ahora este intachable conjunto de volante y pedales, con una ergonomía a la altura de la calidad de sus materiales. Palanca robusta como pocas, con base antideslizante y buen sistema de fijación.

Thrustmaster Enzo Ferrari Wireless

54 € • Más información: Herederos de Nostromo • *www.hnostromo.com*

Por fin un conjunto de volante y pedales sin molestos cables de por medio gracias a la tecnología inalámbrica. Y además tiene dos levas detrás del volante, 8 botones y un D-Pad.

Monitores



Philips 190E50 • ¡Ahora verás!

149 € • Más información: Philips • *www.philips.es*



Nada como un clásico monitor CRT para jugar y ahora que han bajado tanto los precios ante el empuje del TFT, es el momento de hacerse con una pantalla plana de 19 pulgadas para jugar a una resolución de 1600x1200 píxeles. Su calidad de imagen es excelente con un tamaño del punto de 0.23 mm. Cumple con la normativa TCO03 para la protección ocular y su resolución máxima de 1920x1440.

ViweSonic VX724 Xtreme

470 €
Más información: ViewSonic
www.viewsonic.com



Puede que por razones de espacio y estética te hayas decidido por un monitor TFT, pues apunta este modelo por su fantástico tiempo de respuesta de 4 ms, un factor esencial para disfrutar de los juegos.

Benq FP231W

1369 €
Más información: Benq
www.benq.es



Si puedes tirar la casa por la ventana aquí tienes un impresionante monitor TFT de 23 pulgadas y en formato panorámico 16/9. Vamos, que cualquier imagen que visualice será todo un espectáculo.

Consultorio Técnico

Si tienes problemas para hacer funcionar un juego o deseas ampliar tu equipo y no sabes por dónde empezar porque es un lío, en nuestro consultorio encontrarás la solución que estás buscando.

TARJETAS GRÁFICAS

Comparativa de modos duales

Quiero disfrutar de juegos como «Far Cry» o «Half-Life 2» en su configuración máxima y por eso he pensado en instalar dos tarjetas en modo SLI. Pero creo que ahora ATI dispone de una tecnología similar y me gustaría saber vuestra opinión.
■ **Eusebio Valbuena**



En efecto, ATI ha presentado la tecnología "CrossFire" como réplica al modo SLI de nVIdia. Como todavía no hemos podido probarla no podemos aventurarnos a hacer una valoración, pero sí te diremos que la gran ventaja de "Crossfire" es que no necesita que ambas tarjetas gráficas sean idénticas. Otro punto a favor de la tecnología "Crossfire" es que no requiere parches específicos de los juegos y la arquitectura de programación parece más optimizada que la SLI . Además, en los sistemas "CrossFire" el usuario podrá elegir entre varios modos de renderizado dual. Sin embargo, el chipset SLI es la plataforma nForce4, que nos parece más potente que los chipset que soportan "Crossfire".

Silencio, por favor

Quiero actualizar mi tarjeta gráfica y no encuentro ninguna de alto rendimiento que no lleven un enorme y ruidoso ventilador. ¿Existe algún modelo con un sistema de disipación sin ventiladores? Y si no, ¿puede sustituirse con garantías el ventilador por un módulo de refrigeración líquida? ■ **Alberto Alonso**

Olvídate de desinstalar el ventilador de la GPU, es mejor que te decidas por los muchos modelos que integran disipación silenciosa, bien por radiadores de intercambio de calor como la Asus Extreme N6600 Silencer o bien



por sistemas novedosos que encapsulan la GPU en una aleación de metal ultraconductivo, "Liquid Metal Cooling" como la Sapphire Blizzard Radeon X850XT. Casi todos los fabricantes disponen de modelos de gama media y alta que cuentan con sistemas de disipación silenciosa.

DISPOSITIVOS DE CONTROL

Recuperar el control

Hasta ahora sólo tenía una palanca de vuelo Saitek ST90, pero recientemente he comprado un volante también de Saitek, el R440, y ahora en simuladores de vuelo como «Pacific Fighters» o «Lock-On» no está accesible el control con la palanca de vuelo y en su lugar sólo detecta el volante. ¿Cómo puedo solucionarlo? ■ **Daniel Serra**

Al instalar el volante, éste se ha quedado como dispositivo preferido. Para cambiarlo, tienes que entrar en el panel de control, icono dispositivos de juego y hacer clic sobre "opciones avanzadas" para seleccionar la palanca de vuelo como dispositivo preferido.

Problemas con Force Feedback

Tengo un conjunto de volante y pedales de SpeedLink y en «GTR» este modelo no aparece en la lista de dispositivos de control configurables. Funciona perfectamente a excepción de que no consigo activar los efectos Force Feedback. ¿Cómo puedo solucionarlo? ■ **Andrés García**

Primero, instala la última versión de los controladores de tu conjunto de volante y pedales. También debes actualizar el juego con el parche de la versión 1.4, que puedes descargar desde ***www.10tacle.com/gtr-game/en/index.php?Downloads.*** Luego, –según la página de soporte oficial del juego– tienes que probar uno a uno todos los modelos de la lista en el menú de configuración de efectos Force Feedback hasta que encuentres uno que active el de tu conjunto.

SISTEMA OPERATIVO

64 bit a prueba

Hace ya meses que tengo un AMD Athlon 64 y estoy deseando migrar ya a Windows XP de 64 bits, pero como no me fío de que sea compatible con mis juegos favoritos me gustaría probarlo antes. ¿Podrías darme las direcciones desde donde descargar alguna versión de evaluación? ■ **Javier Gómez**

Debido a que ya se ha publicado la versión definitiva de Windows XP Professional X64 Edition ha habido algunos días en los que no era posible la descarga. No obstante, para cuando leas estas líneas ya debería estar reestablecido el servicio de descarga de una versión de prueba en Castellano durante 120 días. Visita la página oficial española de Microsoft para más información. La página web es: ***www.microsoft.es***

PROCESADORES

Edición 64 bit de «Far Cry»

Hace tiempo hablasteis de un parche «Far Cry» que saldría para sistemas de 64 bits y como todavía estoy decidiendo entre un Ahtlon 64 y un Pentium4 630 con extensiones EMT64 ¿podríais decirme si este parche funciona en los Pentium 4 o sólo bajo procesadores Ahtlon 64? ■ **Antonio Garrido**

El parche está diseñado para AMD Athlon 64. Sin embargo, cuando se prueba con Pentium, –aunque aparece un mensaje de error advirtiendo de ser una extensión sólo disponible para procesadores AMD 64– finalmente sí parece que funciona bajo procesadores Pentium 4 de la serie 600, pero no hay garantías.

La pregunta del mes

Más memoria



Tengo un Pentium 4 a 3 GHz, con 512MB de RAM con el que en muchos juegos la acción se ralentiza, porque el disco duro se pone a cargar datos y eso que cumple de sobra con los requisitos. Mi disco duro es un Serial ATA a 7.200 RPM, ¿cómo puedo solucionarlo? ■ **Luis A. Bernal**

Andas algo escaso de memoria RAM, ya que en realidad, los juegos con gran carga gráfica requieren 1 GHz de memoria cuando se configuran los gráficos a niveles altos. Te recomendamos que cada vez que tengas que jugar con estos juegos, hagas un inicio limpio de Windows XP, lo que liberará mucha memoria al no cargar servicios y programas en segundo plano que consumen muchos recursos.



Completa tu colección de Micromanía

Consigue ahora tus Números Atrasados en www.hobbypress.es/atrasados



En este nº: • Sacred (Reportaje) • NFS Underground 2 (Report.) • True Crime, Streets of L.A. (Rev. y Lupa) • Ground Control II (Rev. y Lupa) • Thief. Deadly Shadows (Rev. y Solu.) • Juiced (Prev.)...

Y en el DVD: HITMAN. NOMBRE EN CLAVE 47 (JUEGO COMPLETO) Y 12 DEMOS JUGABLES



En este nº: • Los Sims 2 (Reportaje) • World of Warcraft (Report.) • Sacred (Review) • Doom 3 (Prev.) • Joint Operations (Rev. y Lupa) • True Crime (Sol.) • Soldiers: Heroes of WWII (Rev.)...

Y en el DVD: RED FACTION (JUEGO COMPLETO) 12 DEMOS JUGABLES Y REPORT. DRIV3R



En este nº: • Doom 3 (Review y Lupa) • ESDLA: La Batalla por la Tierra Media (Reportaje) • Codename: Panzers (Review) • Catwoman (Review) • MOH: Pacific Assault (Preview) • Los Sims 2 (Prev.)...

Y en el DVD: CARMAGEDDON TDR 2000 Y S.W. GALAXIES (2 JUEGOS COMPLETOS) y 7 DEMOS J.



En este nº: • Quake IV (Reportaje) • Splinter Cell Chaos Theory (Reportaje) • Rome: Total War (Review) • Los Sims 2 (Review) • FIFA 2005 (Review) • Leisure Larry: Magna Cum Laude (Prev.)...

Y en el DVD: STARTOPIA (JUEGO COMPLETO) 15 DEMOS JUGABLES Y MÁS DE 2.500 TRUCOS



En este nº: • Prince of Persia 2(Reportaje) • Caballeros de la Antigua República II (Reportaje) • NFS Underground 2 (Review) • L.S. Larry (Review) • Vampire. The Masquerade Bloodlines (Preview)...

Y en el DVD: GROUND CONTROL (JUEGO COMPLETO)+ su expansión, Y 10 DEMOS JUGABLES.



En este nº: • Half-Life 2 (Review) • City of Heroes (Reportaje) • Pro Evolution 4 (Rev.) • Medal of Honor. Pacific Assault (Review) • Prince of Persia 2 (Review) • Alejandro Magno (Preview)...

Y en el DVD: THE GLADIATORS (JUEGO COMPLETO) Y 15 DEMOS JUGABLES.



En este nº: • Imperivm III (Reportaje) • 2004: Un año de juegos (Reportaje) • Vampire. Bloodlines (Rev.) • The Chronicles of Riddick (Review) • Sid Meier's Pirates! (Review) • Second Sight (Prev.)...

Y en el DVD: BLADE THE EDGE OF DARKNESS (JUEGO COMPLETO) Y 12 DEMOS JUGABLES.



En este nº: • Age of Empires III (Reportaje) • Battlefield 2 (Reportaje) • Imperivm III (Review) • EverQuest II (Review y Lupa) • Splinter Cell Chaos Theory (Prev.) • World of Warcraft (Preview)...

Y en el DVD: RING II (JUEGO COMPLETO) Y LAS 10 MEJORES DEMOS JUGABLES.



En este nº: • Imperial Glory (Prev.) • World of Warcraft (Review y Lupa) • Caballeros... II (Review)...

Especial 20 Aniversario: • Regalo del nº 1 de Micromanía de la segunda época (1988).

Y en el DVD: BLOOD OMEN 2 (JUEGO COMPLETO) Y LAS 10 MEJORES DEMOS JUGABLES.



En este nº: • Splinter Cell Chaos Theory (Review) • Commandos Strike Force (Reportaje) • Brothers in Arms (Rev.) • G.T.R. (Review) • Los Sims 2 Universitarios (Review) • Juiced (Preview) • S.W.A.T. 4 (Preview)...

Y en el DVD: ECHELON (JUEGO COMPLETO) Y LAS 12 MEJORES DEMOS JUGABLES.



En este nº: • Call of Duty 2 (Reportaje) • GTA San Andreas (Reportaje) • Empire Earth 2 (Rev.) • S.W. Republic Commando (Review) • S.W.A.T. 4 (Rev.) • Cossacks II (Review) • Stronghold II (Preview)...

Y en el DVD: CONFLICT DESERT STORM (JUEGO COMPLETO) Y LAS 8 MEJORES DEMOS JUGABLES.



En este nº: • Imperial Glory (Review) • Hellgate London (Reportaje) • Juiced (Rev.) • Close Combat: First to Fight (Rev.) • Juegos de la 2ª Guerra Mundial (Reportaje) • Battlefield 2 (Preview)...

Y en el DVD: 4-4-2 PASIÓN POR EL FÚTBOL (JUEGO COMPLETO) Y 7 DEMOS JUGABLES.

Para conseguir tus números atrasados

- Entra en www.hobbypress.es/atrasados
- Elige los ejemplares que desees
- Recíbelos en tu domicilio al precio de portada (3,99 €)+ gastos de envío

• Oferta válida hasta fin de existencias • Sólo están disponibles los 12 últimos números
• Gastos de envío: 1 € por ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito • No se aceptan pedidos fuera de España

De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid.

Y además,

¡Pide tu archivador!

Si quieres tener todos tus ejemplares a mano, consigue tu archivador por sólo 9 €
(gastos de envío incluidos)



¡Dale más juego a tu PC!

¿Ya has llegado al final de este número? No te preocupes, que aún queda diversión. En el DVD vas a encontrar lo que necesitas para darle más juego a tu PC. Demos jugables, vídeos, especiales, actualizaciones y un juego completo original. ¡¡Disfrútalo!!

Índice

Juego completo
- Faraón + Cleopatra

Demos jugables
- Act or War: Direct Action Demo Multijugador
- Area 51
- Battlefield 2
- Battle Mages: Sing of Darkness
- Brothers in Arms. Road to Hill 30
- Cross Racing Championship 2005
- Delta Force Xtreme
- ECHO: The Secrets of the Lost Heaven
- Phantasy Star Online: Blue Burst
- Psychonauts

Aplicación Especial
- Lo Mejor del E3 2005
- Micromanía cumple 20 años

Actualizaciones
- Doom 3 v. 1.3
- Empire Earth II v. 1.10
- Halo: Combat Evolved v. 1.07
- Pariah v. 1.02
- Stronghold 2 v. 1.2
- Zoo Tycoon 2 V.20.11.00.0007

Extras
- DirectX 9.0
- Doom 3 SDK v. 1.3
- Driver nVidia ForceWare
- Driver ATI Catalyst v. 5.5
- Driver SiS Xabre v. 3.10

Infomanía

La aplicación interactiva del DVD está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el DVD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

Micromanía garantiza que el DVD que regala junto con la revista ha sido sometido a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora del DVD contratada a tal efecto.

Los derechos sobre los contenidos incluidos en el DVD pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en s u DVD.

Debido a que este mes el DVD es de Doble Capa podría no funcionar con los lectores de DVD GDR 8162B y GRD 8161B del fabricante LG. Si este es tu caso, ponte en contacto con nuestro SAT enviándonos un correo electrónico a la dirección: satmicromania@micromania.es

Juego completo

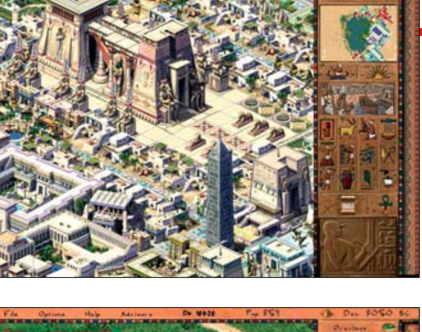
Faraón + Cleopatra
La Reina del Nilo

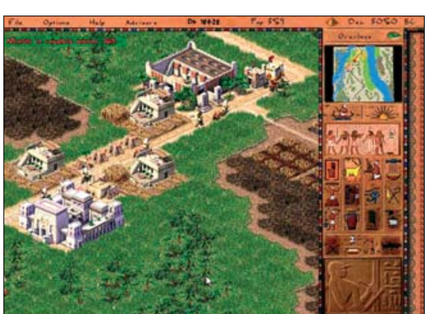
Género: Estrategia · Compañía: Vivendi · Idioma: Castellano · Espacio: 1,36 GB

Egipto se rinde ante ti, porque en este juego encarnas al todopoderoso faraón. Se trata de un juego de estrategia de gestión económica y militar, cuyo desafío consiste en sentar los cimientos y desarrollar el mayor imperio de la antigüedad. En «Faraón» tendrás que preocuparte por alcanzar el máximo esplendor y prosperidad, para merecer la adoración de tus súbditos. Podrás construir los grandes templos, las pirámides, la esfinge... Si lo consigues, tu gloria perdurará durante milenios.
Y, cuando se extinga tu aventura faraónica, podrás sentarte en el trono de «Cleopatra» con la expansión incluida.













Lo que hay que tener

- SO: Windows 98/ME/2000/XP · CPU: Pentium II 400 MHz · RAM: 64 MB
- HD: 700 MB · Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit · DirectX 8.1

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.

NOTA: Para que el juego funcione correctamente debes tener el DVD dentro de la unidad lectora. Es necesario también instalar la expansión «Cleopatra» que se incluye junto con «Faraón».

LAS CARÁTULAS ORIGINALES DE LA COLECCIÓN

¡Completa tu colección con las carátulas originales! Si prefieres coleccionar los DVDs de Micromanía con la carátula original del juego, sólo tienes que sacarla de la funda y darle la vuelta. ¡Más fácil, imposible!



¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en el DVD, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico:

satmicromania@micromania.es



LO MEJOR DEL E3

Las novedades, entrevistas, vídeos imágenes... ¡todo!

SÓLO EN Micromanía



▲ A través del menú de la aplicación podrás acceder a todos los contenidos desde tres temas principales: Las Estrellas, Todos los juegos y Dentro del E3.



▲ La aplicación permite acceder a la información de cada juego o personaje relevante y visualizar los contenidos audiovisuales en pantalla, mediante un navegador.

Un año más, durante el pasado mes de mayo se celebró en Los Ángeles la feria más importante del mundo de los videojuegos. Ahora, llega el momento de recopilar toda la información que obtuvimos y compartirla contigo. Para ello en el DVD, hemos incorporado, al igual que el pasado año, una aplicación interactiva que contiene lo más importante del E3 en tres grandes bloques.

En el primer bloque tienes toda la información de los juegos estrella de la feria, los que prometen ser bombazos. Hay una ficha detallada para cada uno de ellos, en la que podrás ver las mejores imágenes y vídeos mostrados en la feria, además de un texto explicativo del juego y los datos referentes a la compañía de desarrollo y su fecha de lanzamiento.

El segundo gran bloque contiene todos los juegos del recopilatorio agrupados por nombre, compañía y géneros. Desde cada una de estas secciones tendrás acceso a la información detallada de cada juego, con una ficha explicativa similar a la mostrada en la sección de los juegos estrella.

El último bloque está destinado a mostrarte el ambiente que se respira en esta célebre feria. A través de vídeos y fotografías podrás viajar virtualmente al E3 2005. Tendrás además acceso a las entrevistas que nuestros reporteros realizaron a varios personajes relevantes del mundo de los videojuegos PC y a los responsables de diferentes e importantes proyectos. Y este año, todos ellos nos ofrecen una dedicatoria especial felicitándonos por el 20 aniversario de Micromanía.



DEMO RECOMENDADA Micromanía

Género: Acción **Compañía:** Digital Illusions **Distribuidor:** Electronic Arts **Lanzamiento:** 29/06/2005 **Idioma de la demo:** Inglés **Espacio:** 546 MB

La expectación generada en torno a «Battlefield 2» durante las últimas semanas, –y tras la celebración del E3– ha sido enorme. Y ahora podrás comprobar el porqué, gracias a esta impresionante demo. La guerra virtual alcanza su apogeo en el último juego de los chicos de Digital Illusions, trasladando la contienda a un campo de batalla ambientado en el época actual y situado en Oriente Medio. En este mapa podrás escoger bando y un perfil con el que asegurar, junto al resto de miembros de tu equipo, más de la mitad de los puntos de control del mapa. Sólo así podréis consideraros vencedores.



SO: Windows 2000/XP **CPU:** Pentium 4 1.7 GHz **RAM:** 512 MB **HD:** 500 MB **Tarjeta gráfica:** Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB **Tarjeta de sonido:** Tarjeta de Sonido 16 bit **DirectX 9.0c**

Controles básicos:

Cursores: Movimiento **Ratón:** Vistas **Botón izq.:** Disparo **Espacio:** Saltar



Delta Force Xtreme
Misión para un jugador y multijugador

Género: Acción Compañía: Nova Logic Distribuidor: Virgin Play Lanzamiento: Ya disponible Idioma de la demo: Inglés Espacio: 290 MB

Las fuerzas especiales Delta Force vuelven mejor equipadas y dispuestas para el combate. Dispones de lanzacohetes, granadas, botes de humo y una ametralladora en la misión que te ofrece la demo. Tendrás que luchar en las montañas Perú contra un grupo de narcotraficantes.

Lo que hay que tener
- SO: Win. 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium 4 1.5 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 407 MB
- T. gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D 64 MB
- T. de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0b

Controles básicos:
- W/S/A/D: Movimiento
- Ratón: Vistas
- Botón izq.: Disparo

Psychonauts
Un nivel completo

Género: Aventura Compañía: Double Fine Productions Distribuidor: Majesco Lanzamiento: Por determinar Idioma de la demo: Inglés Espacio: 457 MB

Tim Schaffer, el creador de Grim Fandango, te presenta su más reciente proyecto, del que ahora puedes probar una demo que te permitirá jugar los primeros compases de esta prometedora aventura. Raz es el protagonista que, en el juego, tendrá que aprender a desarrollar sus habilidades mentales.

Lo que hay que tener
- SO: Win. 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 585 MB
- T. gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Cursores: Movimiento
- Ratón: Vistas y golpear
- Espacio: Saltar

Phantasy Star Online: Blue Burst
6 semanas de juego

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Género: Rol Online Compañía: Sonic Team/Sega Distribuidor: Atari Lanzamiento: Julio 2005 Idioma de la demo: Inglés Espacio: 498 MB



Han pasado ya siete años desde que Pionner 1 aterrizara sobre el planeta Ragol con la intención de colonizarlo. Ahora se plantea un misterio al llegar Pionner 2 para seguir con el proceso de colonización. Esta demo te permitirá buscar respuestas a ese misterio, encarnado en la piel de un personaje que habrás de crear y personalizar. Antes de poder jugar con la demo es necesario crear un cuenta de usuario.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 800 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- W/S/A/D: Movimiento
- Espacio: Chat
- F12: Menú

¡¡Extras!!

Warhammer 40.000: Dawn of War
Herramienta de desarrollo

Género: Estrategia/Rol Compañía: Relic Entertainment Distribuidor: Proein Idioma: Inglés Espacio: 12 MB

La gran comunidad con que cuenta «Dawn of War» favorece la aparición de herramientas con las que poder demostrar tus dotes de diseñador. Relic Development Network es una de ellas, compatible 100% con la versión 1.3 del juego y trae consigo utilidades de todo tipo para realizar modificaciones.



GTR: FIA GT Racing
Pack de Expansió

Género: Velocidad Compañía: Sim Bin Development Distribuidor: Atari Idioma: Inglés Espacio: 27 MB



Esta expansión para «GTR» amplía las posibilidades del juego original, con la incorporación de tres nuevos circuitos en los que podrás demostrar todas tus habilidades al volante.

Doom 3
SDK v. 1.3

Género: Acción Compañía: id Software/Activision Distribuidor: Proein Idioma: Inglés Espacio: 6 MB



La última versión de este SDK incluye, por fin, soporte total para la expansión «Resurrection of Evil». Igualmente, esta versión corrige algunos fallos descritos en las anteriores versiones.

Act of War: Direct action
Demo multijugador

Género: Estrategia Compañía: Eugen Systems Distribuidor: Atari Lanzamiento: Ya disponible Idioma de la demo: Inglés Espacio: 588 MB

La estrategia bélica más espectacular te espera en una demo que no puedes dejar de probar si todavía no conoces «Act of War». La parcela multijugador es una de las más potenciadas en este juego y esta demo te permitirá disfrutar de dos completos y detallados mapas.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium 4 1.5 GHz
- RAM: 256 MB PHD: 1.2 GB
- T. gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D 64 MB
- T. de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.

Battle Mages: Sign of Darkness
Primera parte del juego

Género: Rol/Estrategia Compañía: Targem Distribuidor: Buka Entertainment Lanzamiento: Por confirmar Idioma de la demo: Inglés Espacio: 228 MB

Han transcurrido 1.000 entre el escenario sobre el que se desarrolla este juego y la primera entrega que cautivó a muchos amantes del rol. En esta demo tomarás el control de de un joven aprendiz de mago que tendrá que liderar el retorno de la oscuridad al mundo de Daenmor.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 230 MB
- T. gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D 32 MB
- T. de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.

Brothers in Arms: Road to Hill 30

Un nivel completo

➲Género: Acción ➲Compañía: Gearbox Software ➲Distribuidor: UbiSoft ➲Lanzamiento: Ya disponible ➲Idioma de la demo: Inglés ➲Espacio: 375 MB

La Segunda Guerra Mundial vuelve a ser el escenario en el que se sustenta un sensacional juego de acción en primera persona. A lo largo de esta demo tendrás la oportunidad de dirigir a un grupo de combatientes a tus órdenes, en el papel del sargento Matt Baker. Tendrás ahora que buscar la mejor forma de arrinconar al enemigo y acabar con él sin piedad. O ellos, o vosotros...

Lo que hay que tener

- ➲SO: Windows 2000/XP
- ➲CPU: Pentium III 1 GHz
- ➲RAM: 512 MB
- ➲HD: 650 MB
- ➲Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D 64 MB
- ➲Tarjeta de sonido: 16 bit
- ➲DirectX 9.0c

Controles básicos:

- ➲Cursores: Movimiento
- ➲Ratón: Vistas
- ➲Botón izq.: Disparo
- ➲Botón dcha.: Acercar objetivo



Aplicación especial

Micromanía 20 años 1985-2005

MICROMANÍA CUMPLE 20 AÑOS

Concluye una década

¡Seguimos celebrando el 20º aniversario de Micromanía! Un paso más en nuestro recorrido por la historia de Micromanía a través de los antiguos números de la revista. Los doce PDFs que incluimos en el DVD de este mes corresponden al año 1.989, con los números del 8 al 19. Y, tras el cambio de época, todos ellos vienen con más páginas y mayor tamaño. Podrás recordar los clásicos más importantes de aquella época, títulos como «Shadow of the Beast», «Populous», «Los Cazafantasmas II», «Speedball», «Mundodisco»...

Aquel año, el PC tomó el protagonismo, demostrando su gran potencial. También es un año de adaptaciones de películas, de evolución del rol y de la estrategia. ¡Acompáñanos en un viaje en el tiempo!



Actualizaciones

▶Empire Earth II
Actualización a la versión 1.10. Este archivo plantea múltiples mejoras en la jugabilidad, que afectan a diversas facetas del juego, las unidades y las opciones.

▶Pariah
Actualización a la versión 1.02. mejora la estabilidad en las partidas multijugador y se corrigen errores en la creación de las mismas. También se solucionan algunos errores inesperados, producidos en la carga de niveles.

▶Halo: Combat Evolved
Actualización a la versión 1.07. Mejora varios apartados en el modo multijugador, evitando los ataques de cheaters durante las partidas. Para su correcto funcionamiento, tanto el servidor dedicado como los clientes, deberán tener instalada esta actualización.

▶Stronghold 2
Actualización a la versión 1.2. Evita los problemas de tipo gráfico durante el desarrollo del juego y realiza mejoras en el modo multijugador. También soluciona algunos problemas de sonido.

▶Doom 3
Actualización a la versión 1.3. Mejoras el apartado del sonido ofreciendo soporte para tarjetas Audigy 2 con EAX 4. Igualmente se ofrece soporte para sonido EAX ADVANCED HD. También realiza correcciones para la realización de mods.

▶Zoo Tycoon 2
Actualización a la versión 20.11.00.0007. Realiza correcciones para evitar cuelgues en determinadas fases del juego y efectúa modificaciones en el código para corregir la visualización.

Cross Racing Championship 2005

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Carrera en dos circuitos

➲Género: Velocidad ➲Compañía: Invictus ➲Distribuidor: Friendware ➲Lanz.: Ya disponible ➲Idioma de la demo: Inglés ➲Espacio: 121 MB

Los fans de la velocidad verán uno de las grandes promesas del género en «Cross Racing Championship». En la demo podrás poner a prueba tu pilotaje y experimentar sensaciones de infarto corriendo en dos circuitos diferentes, que combinan asfalto con tierra. Tienes un buen puñado de vehículos para escoger.





Lo que hay que tener

➲SO: Windows 98/2000/XP ➲CPU: Pentium 4 1.4 GHz ➲RAM: 256 MB ➲HD: 237 MB ➲Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB ➲Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit ➲DirectX 9.

Controles básicos:

➲Cursores Izquierda/Derecha/Acelerar/Frenar ➲Ctrl: Freno de mano

Area 51

Un nivel completo

➲Género: Acción ➲Compañía: Midway ➲Distribuidor: Virgin Play ➲Lanzamiento: Ya disponible ➲Idioma de la demo: Inglés ➲Espacio: 695 MB

«Area 51» se suma a una reciente tendencia en el género de la acción, que combina disparos con poderes psíquicos. La demo consiste en un nivel completo lleno de intriga y sobresaltos. Eres un soldado que ha sido contagiado por un virus alienígena y que irá desarrollando nuevos poderes sobrehumanos.

Lo que hay que tener

- ➲SO: Windows 2000/XP
- ➲CPU: Pentium 4 1.4 GHz
- ➲RAM: 256 MB
- ➲HD: 1.1 GB
- ➲T. gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D 64 MB
- ➲T. de sonido: 16 bit
- ➲DirectX 9.0c

Controles básicos:

- ➲Cursores: Movimiento
- ➲Ratón: Vistas/disparar
- ➲Espacio: Saltar

ECHO: Secret of the Lost Cavern

Un nivel del juego

➲Género: Aventura ➲Compañía: Kheops Studios ➲Distribuidor: The Adventure Company ➲Lanzamiento: 30/06/2005 ➲Idioma demo: Inglés ➲Espacio: 275 MB

Exploración e intriga son los principales ingredientes de esta aventura prehistórica, cuya demo te permitirá encarnar a un cromagnon del neolítico. A través de la exploración deberás buscar la manera de sobrevivir, empleando tus propios recursos y los que te brinda la naturaleza.

Lo que hay que tener

- ➲SO: Windows 98/ME/2000/XP
- ➲CPU: Pentium III 800 GHz
- ➲RAM: 128 MB
- ➲HD: 300 MB
- ➲T. gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D 64 MB
- ➲T. de sonido: 16 bit
- ➲DirectX 9.0c

Controles básicos:

- ➲Ratón: Todos los controles disponibles.

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE



No te pierdas...

COMMANDOS STRIKE FORCE

El último proyecto de Pyro está ya casi a punto... ¡impresionante! Te lo contamos el mes que viene.

Y además...

» STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

Súmate a las filas del mayor ejército de la galaxia. El mes que viene, te detallamos las tácticas que debes seguir para servir con total eficacia a la República.

Y en nuestro DVD

SWAT 2

Juego Completo Original para PC

Descubre uno de los precursores del género de la acción táctica.

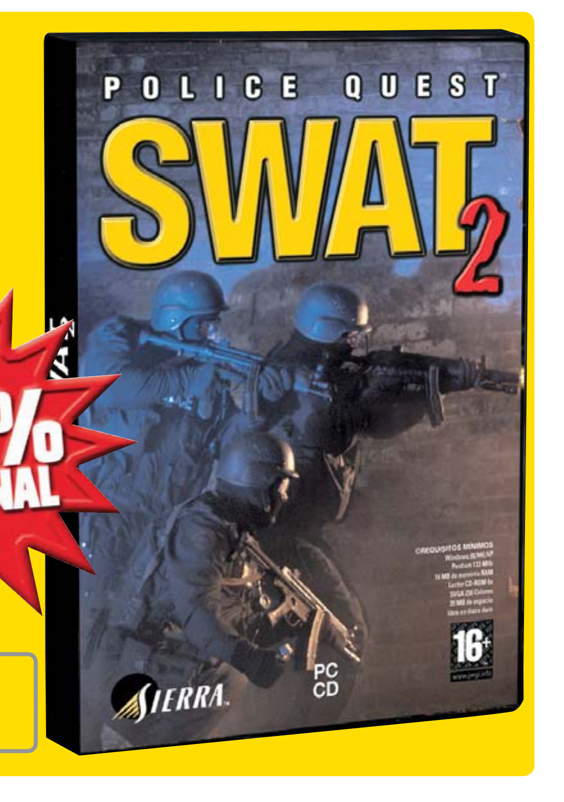


▲ Podrás coordinar a un grupo de SWAT para realizar arriesgadas operaciones de asalto.



▲ Podrás equipar a tus hombres y seleccionar a los miembros más adecuados para cada misión.

100% ORIGINAL



Y además, las mejores *demos jugables* del mes, *previews* y nuevas *sorpresas* para seguir celebrando el *Año de Micromanía.*

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.